DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY-COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

10/88



HEISSE INFOS FÜR SPIELE-FREAKS

- Kritische Tests
- Viele tolle Tips
- Stories, News und Trends

ACTION SATT MIT SALAMANDER

- Der Arcade-Hit jetzt für Heimcomputer

REINRASSIGE SPIEL-MASCHINEN

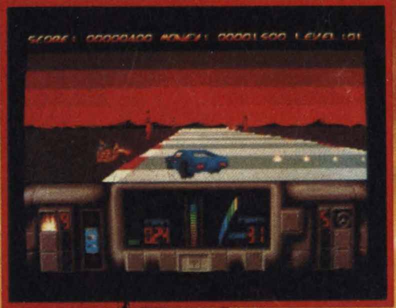
- Sega: Ninja-Action mit Shinobi
- Kurztest von allen Nintendo-Modulen

PC Engine im Härte-Test

OVERLANDER

DIE RENNAUTO-SIMULATION DIE ALLES HINTER SICH LÄSST





SCREENSHOTS ATARI ST

	Spieler in Fahrer-Perspektive	Rasante Simulation	... es darf geballert werden	Nervenkitzelnde Gebirgsfahrten	Autos in Eigenbau	Von der Presse mit Begeisterung aufgenommen	Ein Spitzenvergnügen für Heimcomputer
Spiel 1	✓	✓	✗	✗	✗	N/A	✓
Spiel 2	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
Spiel 3	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Spiel 4	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓
Spiel 5	✓	✓	✓	✗	✗	N/A	✓
Spiel 6	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓
Spiel 7	✓	✓	✗	✗	✗	N/A	✗
OVERLANDER	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓





SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disc
Commodore	Cassette
Commodore	Disc
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disc
Amiga	Disc
Atari ST	Disc

elite

Distributor: BOMICO Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Str. 3, 6000 Frankfurt/M. 90, Tel. 069/706050

NEU in alter Frische

Herzlich willkommen zu einer neuen Ausgabe von Power Play — und neu ist diesmal wirklich einiges. Zum ersten Mal erscheint Power Play zusammen mit Happy-Computer. Das bedeutet, daß Power Play von jetzt an monatlich veröffentlicht wird. Ein munteres Hallo an alle, die Power Play bereits kannten. Schön, daß Ihr wieder dabei seid. Und alle Happy-Leser, die Power Play bisher nicht gelesen haben, werden sich bei uns hoffentlich bald heimisch fühlen. Eine allzugroße Umstellung dürfte es für Euch nicht geben, denn die Jungs, die bislang den Happy-Spieleteil betreuten, gestalten Power Play. Laßt uns auf jeden Fall wissen, wie Euch Power Play in der neuen Form gefällt. Für Leserbriefe mit Euren Meinungen sind wir immer dankbar.

Wir haben bei der Gelegenheit ein bißchen an unserem Inhalt herumgefeilt. Auf vielfachen Wunsch erscheinen jetzt auch bei halbseitigen Tests unsere berühmt-berüchtigten Redakteursgesichter. Ebenfalls aufgrund von Leseranregungen führen wir die »Hall of Fame« ein. In dieser neuen Rubrik veröffentlichen wir die besten Spiele-High Scores.

In der nie enden wollenden Reihe »Wer hat diesen Monat unsere Redaktion besucht« stellen wir heute Debbie Israel, Presse-Sprecherin bei Sublogic, vor. Debbie erzählte nicht nur einiges über neue Sublogic-Produkte, sondern hatte auch eine haarsträubende Geschichte auf Lager, die sie wenige Tage zuvor in Manchester erlebt hatte. Als Sie morgens im Hotelzimmer aufwachte, sah Sie vor ihrem Hotel Feuerwehr-Autos und schaulustige Passanten stehen.

Leicht irritiert rief sie die Rezeption an, und fragte nach, was denn eigentlich los sei. Die Antwort: »Oh, Sie hätten heute nacht aber das Hotel verlassen sollen, als die Feuer-Sirene losging!«. Debbie, die anscheinend über einen beneidenswert tiefen Schlaf verfügt, wurde aber zum Glück nicht angeschmort.



Gruppenbild mit Dame: Debbie Israel von Sublogic besuchte für einen Nachmittag unsere Redaktion

Im neuen Adventure Lucasfilm-Adventure »Zak McKrakken« dreht sich alles um eine Horde Außerirdischer, die aus Tarnungsgründen mit Hüten, Brillen und falschen Schnurrbärten herumlaufen.

Nach intensiven Tests der C 64- und MS-DOS-Versionen mußten wir erschreckende Auswirkungen feststellen. Anscheinend haben Anatol und Boris zu tief in den Monitor geguckt, sie begannen, sich auf geheimnisvolle Art und Weise zu verwandeln. Unser Bild dokumentiert, daß das Stadium »Brillen und falsche Schnurrbärte« schon erreicht ist. Dr. Bobo arbeitet an einem Gegenmittel, um diese grauenvolle Metamorphose bis zur nächsten Ausgabe zu beenden. Bis dahin viel Spaß und alles Gute!

Euer
Power Play-Team



Im Banne von »Zak McKracken«: Sind diese beiden Personen friedliebende Spiele-Tester oder heimtückische Invasoren aus dem Weltall?

Die Power Play-Wertungen

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in Power Play nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und Power-Wertung. In den ersten sechs Ausgaben von Power Play verwendeten wir ein 10er-System. Ab sofort gilt das neue 100er-System, das noch genauere und detailliertere Wertungen erlaubt. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet »Durchschnitt«.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns »Power-Wertung« heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-Motivation ist. Testen wir von einem Titel mehrere Versionen (zum Beispiel Amiga und C 64), so erhält jede Version eigene Wertungen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die Power-Wertung.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Bei Amiga-Spielen kann man zum Beispiel bessere Grafik und besseren Sound erwarten als beim CPC oder C 64. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Das hier gezeigte Minenspiel läßt sehr eindeutig darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Die Wertungen werden mit Balken verdeutlicht, in denen je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei den Automatenspielen Markstücke.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Ansichten zu einem Programm ab. Es kann durchaus vorkommen, daß zwei Redakteure einmal unterschiedlicher Meinung sind. Die Wertungen von 1 bis 100 spiegeln hingegen die Meinungen der gesamten Redaktion wider.

Unten findet Ihr eine Übersicht, die zeigt, welche Grimasse bei welchem Tester was zu bedeuten hat. Und damit Ihr Euch einen besseren Eindruck vom Geschmack der Redakteure machen könnt, haben wir außerdem dazugeschrieben, wer was am liebsten spielt. (hl)

Heinrich Lenhardt

läßt hierfür alle Joysticks stehen:
Sportspiele (International Soccer, Superstar Ice Hockey, Nintendo Ice Hockey),
Action- und Geschicklichkeits-Spiele (Nemesis, Super Mario Bros, Bomb Jack),
Denkspiele (The Sentinel, Shanghai),
Rollenspiele (Bard's Tale III, Starflight)

Boris Schneider

kann man mit folgenden Spiele-Typen am meisten begeistern:
Adventures (Guild of Thieves, Zak McKracken, Stationfall),
Simulationen (Chuck Yeager's AFT),
3D-Action-Spiele (Carrier Command, Koronis Rift, Virus)
und gepflegte Standard-Ballereien (Salamander, Zynaps)





Anatol Locker

Seine Lieblinge sind:
Adventures (eigentlich alles von Infocom und Magnetic Scrolls.
Aktueller Hit: Corruption),
Simulationen (Chuck Yeager's AFT, Pirates),
Rollenspiele (Ultima V, The Bard's Tale III, Starflight)

Martin Gaksch

schätzt folgende Genres am meisten:
Sport-Spiele (International Soccer, Nintendo Ice Hockey),
Action-Spiele (Salamander, R-Type),
Action-Adventures (Legend of Zelda I+II)
sowie Geschicklichkeits-Spiele, bei denen man was zu Knobeln hat (Boulder Dash, Emerald Mine)

POWER PLAY INHALT 10/88

Aktuell

Computerspiele-Tests

Kurz-Tests

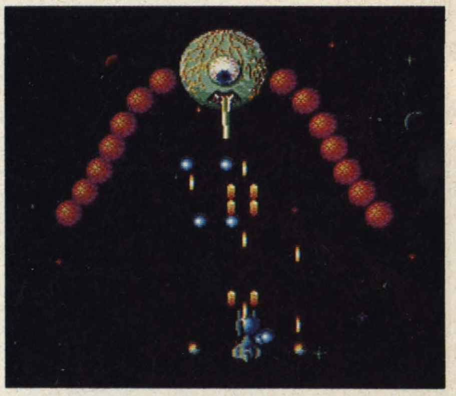
Videospiele-Tests

Allgemeines

Automatenspiele-Tests

Story

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele



18 Auf dem Amiga wird kräftig geballert: Bei »Scorpio« trifft man auf dieses ulkige Weltraum-Monster.



59 Knüppelhartes Catchen mit Konamis »Main Event«



54 Alles übers neue Super-Videospielsystem »PC-Engine«. Tolle Module wie »Galaga '88« machen das kleine Kästchen aus Japan so interessant



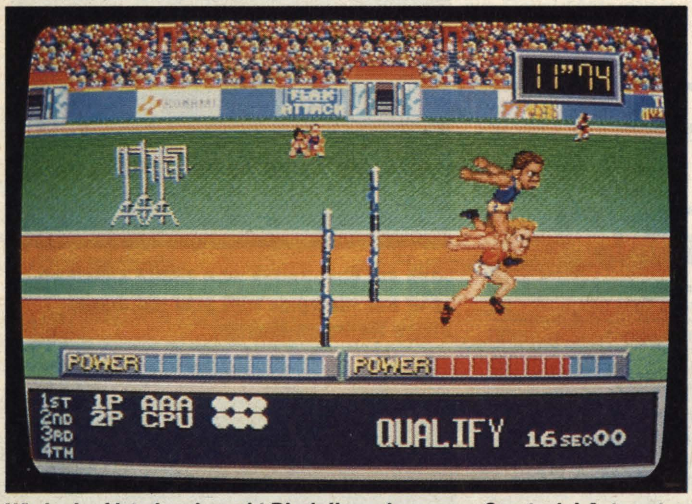
20 Von der Spielhalle zum C 64: Die Umsetzung des Automaten-Knüllers »Salamander« ist endlich da.



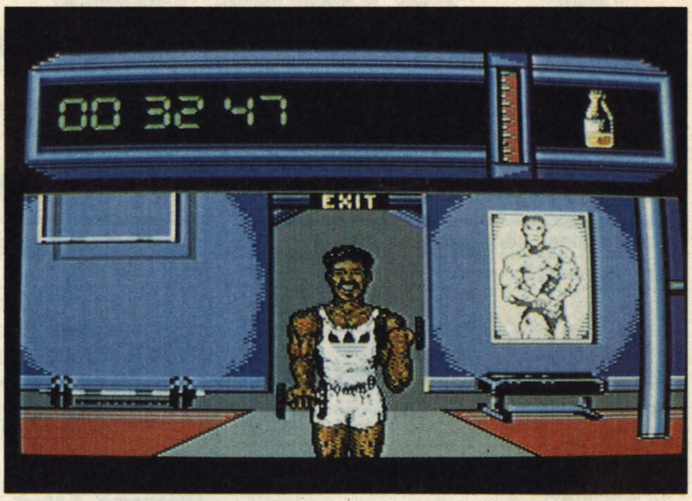
44 Das Sportspiel »Summer Olympiad« erschien rechtzeitig zur Olympiade in Seoul für C 64 und ST

Auf die Plätze, fertig, los!

Pünktlich zur Olympiade in Seoul bringt Konami einen Nachfolger zu den Spielautomaten-Hits »Hyper Olympic« und »Hyper Sports« heraus. Der neue Automat bietet acht verschiedene Leichtathletik-Disziplinen, die man größtenteils schon von den Vorgängern kennt. (u. a. Bogenschießen, Hochsprung und Staffellauf). Die Sportarten wurden natürlich grafisch entsprechend aufgepeppt. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis Heimcomputer-Umsetzungen des Spielautomaten erscheinen werden. (mg)



Hürdenlauf ist eine der acht Disziplinen des neuen Sportspiel-Automaten



Müsligestärkt geht's zum Hantel-Training (C 64)

Daley Thompson greift nach Gold

Rechtzeitig zur Olympiade in Seoul erscheinen frische Sportspiele. Oceans Beitrag ist »Daley Thompsons Olympic Challenge«. Hier bestreitet der Spieler in der Rolle von Großbritanniens Sport-Idol Daley Thompson die Zehnkampf-Disziplinen. Klar, daß Sie scharf auf die Gold-Medaille sind. Doch um sie zu ergattern, müssen Sie nicht nur während des Wettkampfs Top-Leistungen vollbringen. Vorher geht's erst mal ins Trainingslager und die Leistungen, die man hier vollbringt, beeinflussen die Ergebnisse im Wettkampf. Danach geht's bei den Zehnkampf-Disziplinen um die Medaillen. Ein Testmuster erreichte uns nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß, wir werden aber in der nächsten Ausgabe ausführlich über das Programm berichten. Es wird für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. (hl)

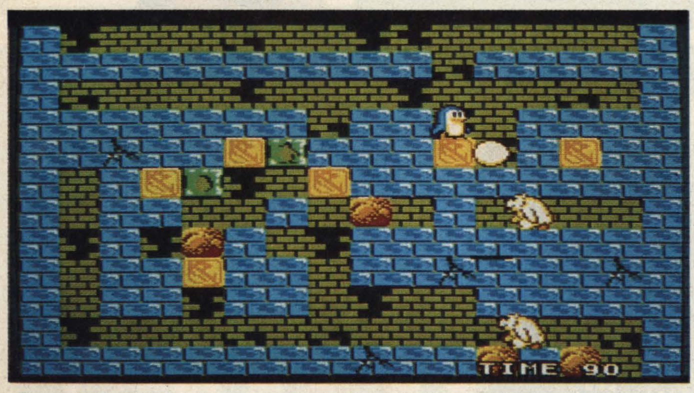
Nachschub für Sega

Ungeduldige Besitzer der Sega-Konsole müssen nicht mehr neidisch nach Amerika schielen, wo die neuen Spiele oft etwas früher erhältlich sind als in Deutschland. Wer den offiziellen Erscheinungs-Termin bei uns nicht abwarten will, kann beim CWM-Versand in Vienenburg amerikanische Sega-Module bestellen. Die Spiele laufen einwandfrei auf dem deutschen Sega-System.

In diesen Tagen lieferbar ist die putzige Geschicklichkeits-Grübelei »Penguin Land«. Das Spiel erinnert etwas an »Bubble Bobble« und »Solomon's Key«. Ein Pinguin versucht, ein rohes Ei zu einem bestimmten Platz zu schieben. Ein Level-Editor ist auch mit von der Partie. Dank der eingebauten Batterie kann man die selbst erstellten Levels sogar speichern. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Eine weitere Neuheit ist »Parlour Games«. Billard, Bingo und Darts. Ebenfalls erhältlich sind die von uns schon getesteten 3D-Spiele »Space Harrier 3D« und »Maze Hunter 3D«, sowie das Lichtpistolen-Ballerspiel »Rescue Mission«. Außerdem sind auch der Sports Pad Controller (ein Trackball) und das Sportspiel »Great Ice Hockey«, das nur mit diesem Spezial-Controller funktioniert, zu haben.

Alle oben erwähnten Module werden nur mit englischer Anleitung verkauft und sind teurer als die »normalen« deutschen Sega-Cartridges. (mg)



»Penguin Land« ist das erste Sega-Modul mit eingebauter Batterie



Die Nachwuchs-Code Masters gehen schon ganz schön zur Sache

Früh übt sich...

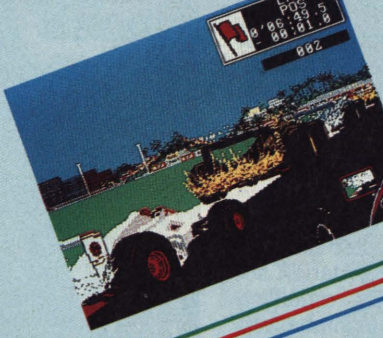
Beim englischen Budget-Softwarehaus Code Masters bleibt wirklich alles in der Familie. Die Brüder David und Richard Darling haben die Firma vor zwei Jahren gegründet und prompt ihren Vater eingestellt. Eine Schwester hütet das Sekretariat, eine andere betätigt sich als Künstlerin bei einigen Spiele-Covers. Damit sind die Reserven des Darling-Clans noch lange nicht erschöpft. Selbst die Nesthäkchen werden jetzt in den Familienbetrieb eingespannt. John (4 Jahre), William (8) und Annie (4) Darling gehören zum Playtesting-Team, das alle neuen Programme durchspielt und prüft, bevor sie veröffentlicht werden.

Bei soviel Familiensinn ist es fast schon erstaunlich, daß Code Masters-Mitarbeiter Bruce Everiss, der solche neckischen Informationen an die Presse weiterleitet, mit den Darlings weder verwandt noch verschwägert ist... (hl)

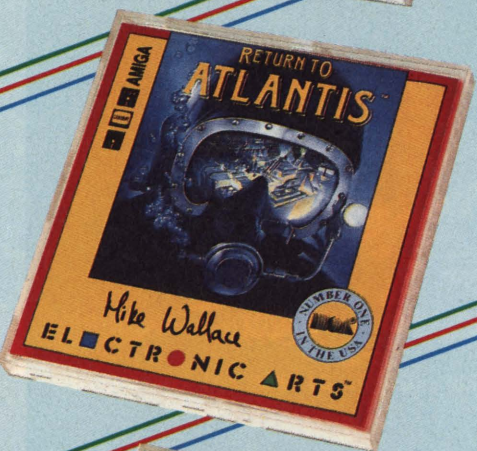
Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

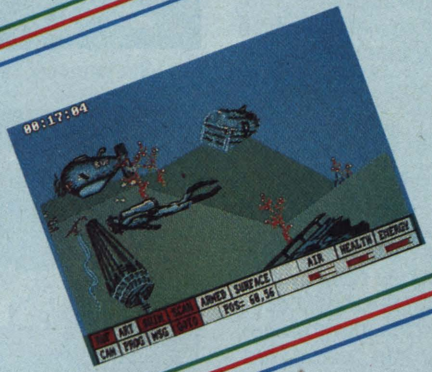
DIESE SOFTWARE ZEIGT, WAS IN IHREM AMIGA STECKT.





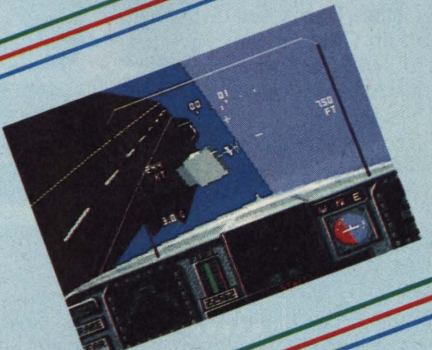
FERRARI FORMULA ONE.
"Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig, und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich."
POWERPLAY 5.





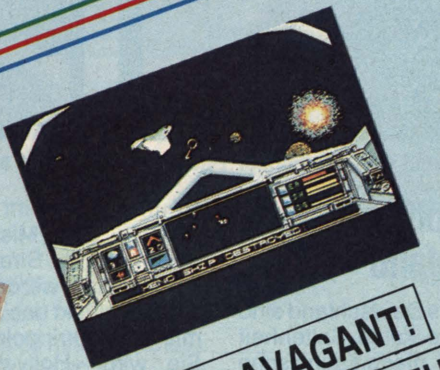
RETURN TO ATLANTIS.
"...Return to Atlantis ist ein Spiel, das Sie durchweg geniessen werden...Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt."
YOUR AMIGA.





F/A 18 INTERCEPTOR.™
"Der Interceptor ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den AMIGA."
ASM 8/9.





SKYFOX II.
"Skyfox II ist super und macht Spaß. Also, schnallen Sie sich am Sitz fest und zeigen Sie es den Aliens."
THE GAMES MACHINE.

XTRAVAGANT!
RIGINALGETREU!
UFREGEND!

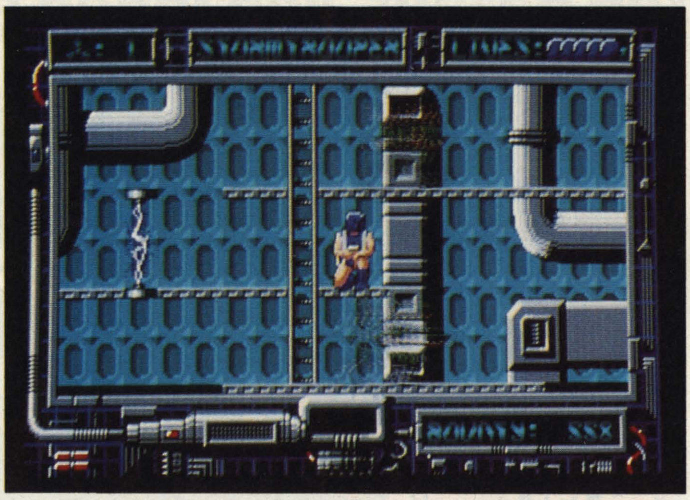
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.**

ELECTRONIC ARTS™

Gleichberechtigung bei Strip Poker

Gleichberechtigung in der Software-Branche: nach ungezählten Strip Poker-Versionen mit Bildern von leichtgeschürzten Damen gibt es nun von Anco eine Datendiskette für »Strippoker II Plus«, die wenig bis gar nicht bekleidete Männer zeigt. Sie kostet zirka 30 Mark, ist für Amiga, Atari ST sowie MS-DOS-PCs erhältlich und wird in Deutschland von Kingsoft vertrieben. Nach vielen frauenfeindlichen Programmen gibt's jetzt endlich auch ein männerfeindliches Spiel. (mg)



Der »Stormtrooper« stürmt mit Karacho den Atari ST

Erst schießen, dann fragen

Gutes Scrolling, große, animierte Sprites und schön gezeichnete Hintergründe sind die Kennzeichen eines Grafik-Demos von »Stormtrooper«, dem ersten Spiel der neuen Software-Firma Creations. Das Programm soll Ende September für Atari ST und Amiga erscheinen.

Magnetic Scrolls taucht unter

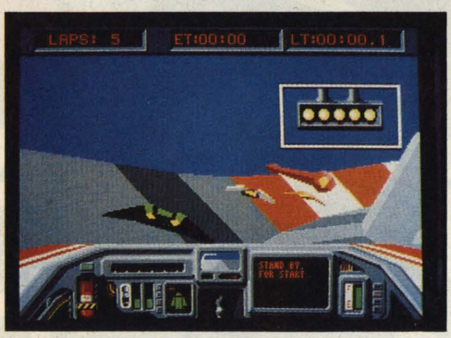
Bei »Fish« von Magnetic Scrolls versetzen Sie sich in die Rolle eines Goldfischs, dessen beschauliches Leben im Goldfischglas durch einen geheimen Auftrag gestört wird. Es geht darum, den Planeten Hydropolis zu retten. Das Abenteuerspiel wird im Oktober für Amiga, Atari ST, MS-DOS und C 64 veröffentlicht. (bs)



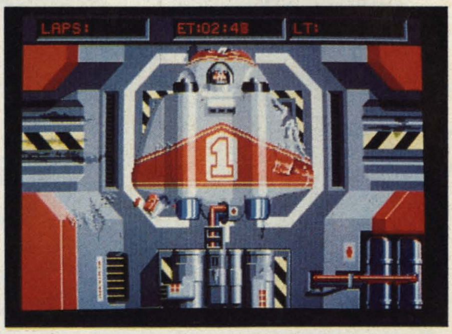
Die Tänzer in dieser Disco haben keine Beine, sondern Flossen! (Amiga/ST)

Turbo-Looping

Lust auf ein Rennspiel, bei dem Sie durch eine Achterbahn-ähnliche Strecke brausen müssen? »Powerdrome« von Electronic Arts verspricht dieses ungewöhnliche Vergnügen. Acht verschiedene Rennstrecken mit Tunnels, Loopings, Steilkurven und anderen gemeinen Tricks laden zu einem schnellen Rennen gegen die Zeit und mehrere Computer-Gegner ein. Ein Boxenstop darf auch nicht fehlen, um defekte Teile des Fahrzeugs zu reparieren. »Powerdrome« erscheint Ende September für Atari ST und wird etwas später auch für den Amiga umgesetzt. (bs)







In ferner Zukunft sieht ein Formel 1-Rennen vielleicht so aus: Mit Raumgleitern auf der Strecke und Robotern beim Boxenstop (ST)

Mehr Software aus Deutschland

Spiele aus Deutschland sind schon lange keine Seltenheit mehr. Die niedersächsische Software-Firma Reline hat für Ende dieses Jahres eine ganze Reihe neuer Titel angekündigt.

Für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs soll »Window Wizard«, ein Geschicklichkeits-Spiel rund um einen Fensterputzer, erscheinen. Für dieselben Computer-Typen sind die Wirtschafts-Simulation »Oil Imperium« und das Action-Adventure »Adventures in Arabia« in Arbeit. Nur für Amiga, Atari ST und C 64 soll im Herbst »Dyter 07«, eine Mischung aus Action- und Strategie-Spiel, veröffentlicht werden. Zu guter Letzt beglückt uns auch Reline mit einer Strippoker-Variante. Sie wird »Hollywood Poker Pro« heißen und für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. (mg)

Adventure-Ritterrunde

Irgendwann war's ja fällig: Die König Artus-Sage erscheint als Abenteuerspiel. Programmiert wird das gute Stück von den englischen Adventure-Spezialisten »Level 9« (bekannt durch »Knight Orc« und »Gnome Ranger«).

Das Artus-Adventure basiert auf dem im Mittelalter erschienenen Buch »Der Tod des Artus« und wird aus drei Teilen bestehen. Das Spiel beginnt mit der Tafelrunde und endet mit der Suche nach dem heiligen Gral.

Erscheinen wird das Ritterepos für so ziemlich alles, was CPU und Tastatur hat. Es sind Versionen für Amiga, Apple II, Atari XL/XE, Atari ST, C 64, CPC, Mac, MS-DOS, MSX und Spectrum vorgesehen. Die meisten Disketten-Versionen sollen Grafiken enthalten. (al)

U.S. Gold mit Pepsi-Power

Der Getränke-Gigant Pepsi und die englische Software-Firma U.S. Gold machen gemeinsame Sache. Vorerst nur in England erscheint unter dem Namen »The Taste of America« eine spezielle Pepsi-Compilation mit den Titeln »World Class Leaderboard«, »Solomon's Key«, »Sidearms« und »Super Cycle« für C64, CPC und Spectrum. Wer zugleich ein Pepsi-Produkt kauft, erhält die Spiele-Sammlung für knappe fünf Pfund (entspricht zirka 15 Mark). (mg)

HITPARADEN

Jeden Monat präsentiert Power Play die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die aktuellen Verkaufsrenner in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche (»Vollpreis-Spiele« sowie »Billig-Spiele und Compilations«) aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die Power Play-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospiel-Konsolen und »Disk-only«-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Martin Becker, Ditzingen
A. Dreher, Stockach
F. Forst, Lahr
A. Franke, Berlin
Holger Gropengiesser, München
Fabian Guter, München
Ingo Kuhnert, Altenstadt
Jürgen Leitz, Stuttgart
Stephan Lipp, CH-Dietikon
Heiko Manthey, Itzehoe
Stefan Palm, Ratingen
Dietmar Schreiber, Kempen

Herzlichen Glückwunsch! (hl)

Leser-Hitparade

1. (2) **Great Giana Sisters** (Time Warp/ Rainbow Arts)



Die »Great Giana Sisters« eroberten Platz 1

2. (1) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (3) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
5. (5) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
6. (10) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
7. (6) **Bubble Bobble**(Firebird)
8. (7) **Wizball** (Ocean)
9. (15) **Indiziertes Spiel**
10. (9) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
11. (12) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
12. (-) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
13. (8) **Indiziertes Spiel**
14. (13) **The Train** (Accolade/Electronic Arts)
15. (18) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
16. (11) **Tetris** (Mirrorsoft)
17. (-) **Skate or die** (Electronic Arts)
18. (-) **IO** (Firebird)
19. (-) **Ports of Call** (Aegis)
20. (-) **Interceptor** (Electronic Arts)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (-) **Bubble Bobble**
3. (2) **Ports of Call**
4. (-) **Interceptor**
5. (-) **Defender of the Crown**

Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (3) **Bubble Bobble**
3. (-) **Wizball**
4. (-) **Great Giana Sisters**
5. (2) **Carrier Command**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (3) **Great Giana Sisters**
3. (4) **Pirates**
4. (2) **California Games**
5. (-) **Defender of the Crown**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (-) **Out Run**
3. (4) **Afterburner**
4. (-) **Alien Syndrome**
5. (-) **Super Mario Bros.**

Top 15 England

Vollpreis-Spiele:

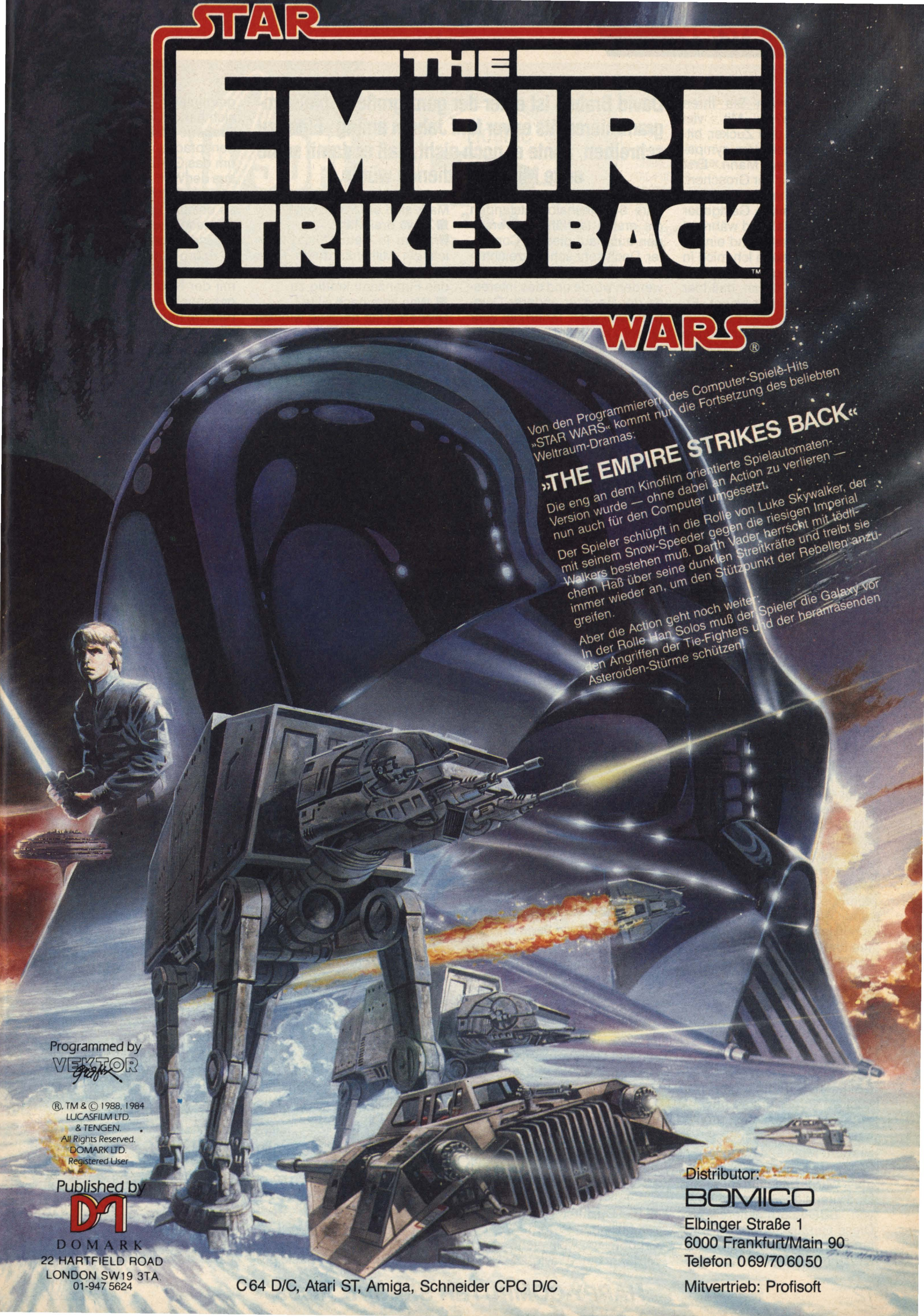
1. **Football Manager 2** (Addictive)
2. **Indiziertes Spiel**
3. **Out Run** (U.S. Gold)
4. **Bionic Commando** (GO!)
5. **Buggy Boy** (Elite Systems)
6. **Match Day 2** (Ocean)
7. **Dark Side** (Incentive)

Billigspiele und Compilations:

1. **Ace** (Cascade)
2. **Yogi Bear** (Alternative)
3. **Frank Bruno's Boxing**(Encore)
4. **Air Wolf** (Encore)
5. **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
6. **European 5-A-Side** (Silverbird)
7. **Rocky Horror Show** (Alternative)

Top 15 U.S.A.

1. (5) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Paperboy** (Mindscape)
3. (1) **Gauntlet** (Mindscape)
4. (9) **Questron II** (SSI)
5. (3) **Skate or die** (Electronic Arts)
6. (-) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
7. (8) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (15) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
9. (7) **California Games** (Epyx)
10. (-) **Impossible Mission II** (Epyx)
11. (11) **Test Drive** (Accolade)
12. (-) **Ultima V** (Origin)
13. (-) **Roadwars** (Melbourne House/Electronic Arts)
14. (-) **Obliterator** (Psygnosis)
15. (4) **Sherlock — Riddle of the Crown Jewels** (Infocom)



STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK ™
Von den Programmierern des Computer-Spiele-Hits »STAR WARS« kommt nun die Fortsetzung des beliebten Weltraum-Dramas:
»THE EMPIRE STRIKES BACK«
Die eng an dem Kinofilm orientierte Spielautomaten-Version wurde — ohne dabei an Action zu verlieren — nun auch für den Computer umgesetzt.
Der Spieler schlüpft in die Rolle von Luke Skywalker, der mit seinem Snow-Speeder gegen die riesigen Imperial Walkers bestehen muß. Darth Vader herrscht mit tödlichem Haß über seine dunklen Streitkräfte und treibt sie immer wieder an, um den Stützpunkt der Rebellen anzugreifen.
Aber die Action geht noch weiter: In der Rolle Han Solos muß der Spieler die Galaxy vor den Angriffen der Tie-Fighters und der heranrasenden Asteroiden-Stürme schützen!
Programmed by VEKTOR Grafix
®, TM & © 1988, 1984 LUCASFILM LTD. & TENGEN. All Rights Reserved. DOMARK LTD. Registered User
Published by DOMARK
22 HARTFIELD ROAD
LONDON SW19 3TA.
01-947 5624
C64 D/C, Atari ST, Amiga, Schneider CPC D/C
Distributor:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/Main 90
Telefon 069/706050
Mitvertrieb: Profisoft

Programmierer-Portrait: David Braben

Der »Elite«-Millionär

David Braben ist einer der ganz großen Spieleprogrammierer. Als er vor fünf Jahren anfing »Elite« zu schreiben, ahnte er noch nicht, daß er damit seine erste Million verdienen würde.

Wie trinken Sie Ihren Kaffee?« »Mit viel Milch und Zucker, bitte!« antworte ich dem sympathischen jungen Mann. Erst jetzt fällt bei mir der Groschen: Es ist »Tea-Time« im Königreich. Aber mein Gastgeber hat Verständnis. Und während er sich um Tassen und ein Tablett bemüht, sehe ich mich in seiner Wohnung ein wenig um. Kein Gedanke daran, daß hier ein Programmierer wohnt. Eine große Fensterfront läßt viel von der warmen Abendsonne der alten englischen Universitätsstadt Cambridge herein. Und dort, wo es auch um diese Zeit noch so richtig angenehm ist, wo in jeder anderen Wohnung eine gemütliche Sitzecke eingerichtet wäre, steht ein langer Holztisch an der Wand. Mehrere Monitore, Tastaturen und Computergehäuse stehen dort aufgestapelt. Und in der Mitte, auf dem Farb-Monitor eines Atari ST, erkenne ich einen alten Freund. Eigentlich ist es weniger ein Freund als ein Computerspiel. Auf den ersten Blick halte ich es für »Zarch« (siehe Testbericht in Happy-Computer 4/88). Doch es heißt »Virus« und stammt von David Braben, dem gleichen Autor, der das rasante dreidimensionale Video-Spiel für den Archimedes schrieb. Ich setze mich zu der Tasse Kaffee, die jetzt mit Milch und Zucker auf dem Tisch steht, während David Braben schon langsam seinen Tee umrührt. Er wartet geduldig, bis ich mir alles angesehen habe. Ich bin zu Gast bei Star-Programmierer David Braben. Er hat exklusiv für Power Play von seinen Programmen und Plänen berichtet:

■ Jeder kennt Dein Programm »Elite«, das es mittlerweile für fast jeden Computer gibt. Was hast Du vorher programmiert? Was war Dein bisher größter Erfolg?

Braben: Mein erster großer Erfolg war sicherlich Elite. Damals war für mich hier in England zuerst der 8-Bit-Computer von BBC-Acorn interessant. Diese Geräte-Serie ist in England sehr viel weiter verbreitet, als zum Beispiel der Commodore 64. Deshalb entstanden die ersten lauffähigen Versionen auch auf diesem Computer. Doch sehr schnell zeichnete sich ab, daß Elite ein Erfolg werden würde und das Interesse der Besitzer anderer Computer war groß. Innerhalb sehr kurzer Zeit mußte ich dann weitere Versionen für verschiedene Heimcomputer programmieren. Zuletzt kam dann die Version für den IBM-PC und alle kompatiblen Computer. Elite entpuppte sich schnell als wahrer Renner.

■ Kann man mit Programmieren viel Geld verdienen?

Braben: Also mit Elite habe ich weit mehr Geld verdient, als ich zunächst erwartete. Sehr viel mehr. Und durch die große Zahl von Folgeaufträgen kann ich mich nun auf das Programmieren konzentrieren. Ich bin sozusagen hauptberuflich Programmierer.

■ Bist Du durchs Programmieren Millionär geworden?

Braben: Ich weiß nicht, ob ich Millionär bin. Wieviel Deutsche Mark sind ein Pfund jetzt?

■ Etwa drei Mark.

Braben: In Deutschland wäre ich ein Millionär durch Elite. Aber wie das so ist: Da schlägt das Finanzamt kräftig zu.

■ Was kam nach Elite?

Braben: Das nächste wirklich nennenswerte Programm nach Elite war Zarch für den Archimedes von Acorn.



Im Haushalt von David Braben gibt's Computer gleich stapelweise

■ Wie lange hast Du an Zarch programmiert? Immerhin gibt es den Archimedes erst seit September '87.

Braben: Ich wurde damals direkt von Acorn angesprochen, ob ich nicht Lust hätte, auf ihrem neuen Computer ein tolles Spiel zu schreiben. Ich kannte den Archimedes nicht. Niemand kannte ihn damals. So etwa gegen Ende 1986 stellten sie mir einen der ersten Prototypen zur Verfügung, damit ich mich mit ihm anfreunden konnte. Acorn sagte mir dann in etwa, was sie sich vorstellten und ich begann in Basic zu experimentieren.

■ Hast Du Zarch in Basic programmiert? Das Gerücht hält sich hartnäckig.

Braben: Zarch ist in Maschinensprache programmiert — um das Gerücht damit endlich aus der Welt zu schaffen. Aber ich kann mir gut vorstellen, wie es entstanden ist. Als der Archimedes zum ersten Mal der Presse vorgestellt wurde, zeigte Acorn eine Demonstration, bei der mehrere Archimedes mit der Netzwerk-Schnittstelle gekoppelt waren. Auf den nebeneinanderstehenden Monitoren sah man ein Raumschiff, das fließend animiert von einem Bildschirm zum nächsten flog. Das war aber nicht wirklich in Echtzeit berechnet, sondern vorher berechnete Bilder. Das Programm dazu war aber in Basic geschrieben. Und obwohl man nicht wirklich etwas damit anfangen konnte, kam es sehr schnell zu dem Gerücht, daß auch Zarch, das immerhin Ähnlichkeit mit dem Demo hatte, in Basic programmiert war.

■ Wie gut ist die Umsetzung von Zarch für den Atari ST?

Braben: Es heißt auf dem ST nicht Zarch. Mir gefiel der Name nie. Aber Acorn wollte ihn. Ich habe das Spiel für den ST »Virus« getauft, weil es ja auch um einen Virus geht, der von den angreifenden Raumschiffen versprüht wird. Für den ST brauchte ich wesentlich mehr Zeit, um eine spielbare Version zu programmieren. Der Prozessor im Archimedes ist viel besser zu programmieren, weil man sich auf die Geschwindigkeit so gut wie nicht konzentrieren muß.

■ Hättest Du Zarch auf dem Archie dann nicht viel schneller machen können?

Braben: Ohne Probleme. Auf dem Archie könnte Zarch vier- bis fünfmal schneller sein, als es jetzt ist. Aber wer kann das dann noch spielen?

■ Wann kommt die Version für den Amiga?

Braben: Die Amiga-Umsetzung soll Mitte September erscheinen.

Das Interview mit David Braben führte unser Redakteur Hartmut Woerrlein. (wo)

KORONA SOFT

Hotline
0 52 41 / 2 66 36

IBM	
BARD'S TALE I	79,-
CHARLIE CHAPLIN	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
HANSE	79,-
OOZE	69,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-

ATARI ST	
ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BLACK LAMP	59,-
BERMUDA PROJECT	69,-
BUGGY BOY	53,-
CAPTAIN BLOOD	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GAUNTLET II	53,-
HANSE	69,-
LEGEND OF SWORD	69,-
OOZE	69,-
OUT RUN	53,-
PANDORA	53,-
PHANTASIE III	61,-
RETURN TO GENESIS	59,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-
THE SENTINEL	53,-
THUNDERCATS	53,-
XENON	59,-

COMMODORE 64	Kass / Disk
ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE I	--,- / 40,-
BARD'S TALE II	--,- / 49,-
BARD'S TALE III	--,- / 59,-
BLACK LAMP	29,- / 43,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S AFT	33,- / 53,-
CORPORATION	33,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	29,- / 43,-
ELITE	43,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 39,-
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,- / 53,-
MANIAC MANSION	--,- / 43,-
OOZE	--,- / 59,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PANDORA	33,- / 43,-
PHANTASIE III	--,- / 49,-
POWER AT SEA	33,- / 43,-
RING OF ZILFI	--,- / 43,-
ROADWAR EUROPE	33,- / --,-
TETRIS	29,- / 33,-
TOY SHOP	--,- / 99,-
WASTELAND	--,- / 53,-
WINTER EDITION	--,- / 43,-

AMIGA	
ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BARD'S TALE II	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
FUTURE TANK	43,-
INTERCEPTOR F 18	69,-
OBLITESATOR	69,-
OOZE	69,-
PHANTASIE III	53,-
PORTS OF CALL	69,-
ROCKFORD	53,-
SARCOPHASER	53,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
THE III STOOGES	69,-
THE SENTINEL	53,-
XENON	59,-

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
BARD'S TALE 1	29,- / 49,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	--,- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 43,-
HANSE	33,- / 61,-
OUT RUN	33,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-

SEGA	
AFTERBURNER	79,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GHOST HOUSE	49,-
GREAT BASEBALL	59,-
GREAT GOLF	

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________

Alter: ____________________

Computersystem: ____________________

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

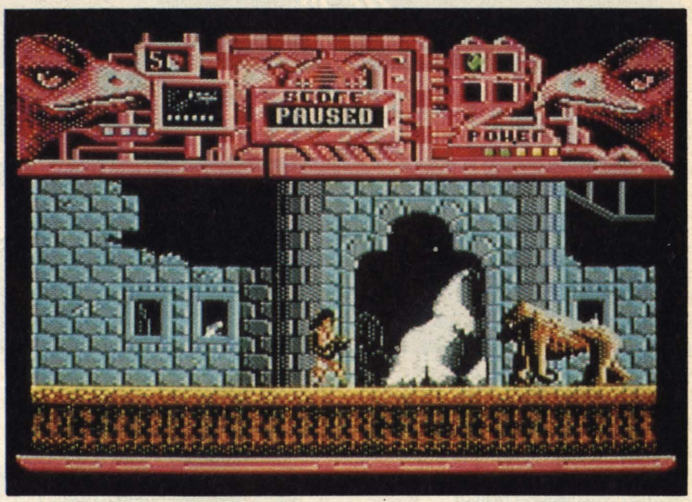
Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Hawkeye

Ein Krieger und vier Waffen: Hawkeye kämpft in zwölf Welten gegen Monster und Mutanten.

C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Thalamus

Grafik	86
Sound	84
Power-Wertung	82



Hier hilft nur Weglaufen oder Raketenwerfer auspacken (C 64)

So ist das nun mal: Kaum hat man eine perfekte Zivilisation geschaffen, kommen auch schon böse Außerirdische und machen alles wieder kaputt. So geschehen auf dem Planeten Xamox. Doch die Xamoxianer lehnen sich gegen die Herrschaft der Skryksis auf und bauen »SLF«, eine synthetische Lebensform. Diese Verbindung aus Mensch und Roboter soll die Skryksiser wieder in den Weltraum ballern. Doch leider ist der Computer in der SLF zu langsam, um sich gegen die Angriffswellen wehren zu können. Also muß ein echter Mann her, der die Fernsteuerung der SLF übernimmt.

Im Spiel »Hawkeye« steuern Sie die SLF durch zwölf unterschiedliche Levels, die nach links und rechts scrollen. Ziel in jedem Level ist es, vier Puzzlestücke aufzusammeln und dann in die nächste Spielstufe abzudampfen. Um angriffslustige Feinde aus dem Weg zu räumen, haben Sie vier Schußwaffen unterschiedlicher Stärke sowie begrenzte Munition im Rucksack. Die Waffe können Sie jederzeit per Joystick oder Funktionstaste wechseln.

Die verborgenen Puzzlestücke und Extras (Munition, Extra-Leben) müssen in einer bestimmten Reihenfolge aufgenommen werden. Um die Richtung anzuzeigen, in der das nächste Extra schlummert, blinkt eines der beiden Bussard-Augen (englisch: »Hawkeye«) am oberen Bildschirmrand auf.

Jeder der zwölf Levels bietet eine eigene Hintergrund-Grafik und neue Musik in fast jedem Level kommt mindestens ein spezieller großer Gegner vor. Jeder Level wird nachgeladen, die Nachlade-Zeiten sind aber angenehm kurz. (bs)



Wer sich auf dem C 64 auskennt, wird bei Hawkeye öfters stutzen: Zweistufiges Scrolling, schrecklich viele Sprites und das alles ohne jedes Flackern und Ruckeln — solche Kunststückchen bringen nur die wenigsten Spiele fertig. Dazu gesellen sich tolle Musikstücke, intelligente Sound-Effekte und sehr schön gezeichnete Grafik. Nicht zu vergessen die technischen Gags wie Scrolling und Musik während des Ladens von Diskette oder das Scrolling in den Buchstaben des Titelbilds.

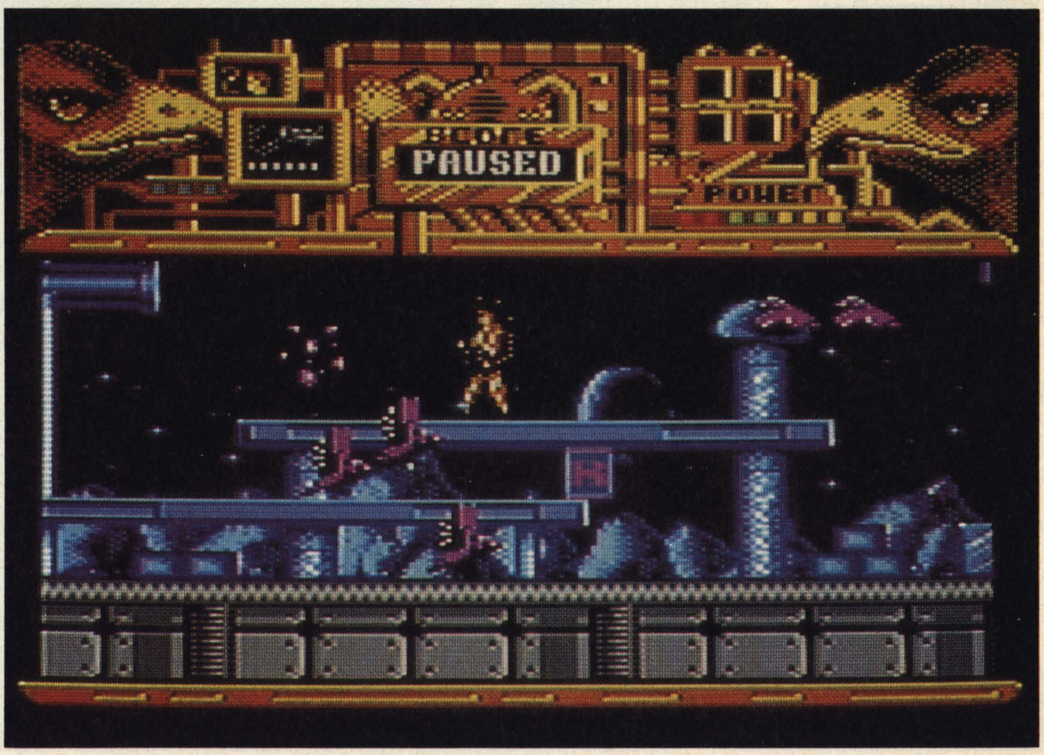
Aber bei allem technischen Heck-Meck haben die Programmierer das Spielprinzip nicht vergessen. Die einzelnen Alien-Formationen sind sehr intelligent ausgedacht und lassen dem Spieler immer eine Chance. Die Steuerung ist sehr exakt, das Tempo gerade richtig.

In späteren Levels wäre ein wenig mehr Abwechslung sicherlich nicht schlecht gewesen, aber insgesamt bietet Hawkeye so ziemlich alles, was sich Action-Spieler wünschen.



Hawkeye gefällt mir außerordentlich gut, obwohl keine sensationellen neuen Ideen ins Programm gepackt wurden. Doch die für die Motivation entscheidenden spielerischen Feinheiten stimmen. Die ersten paar Levels sind mit Übung leicht zu schaffen, der Schwierigkeitsgrad wird gut gesteigert und die Angriffswellen der Gegner sind fair. Die Steuerung ist zudem sehr genau und schnell. Den Trainings-Modus finde ich toll: Hier läßt sich der Level, an dem man zuletzt scheiterte, mit unendlich vielen Leben durchspielen. Großer Frust kommt so gar nicht erst auf.

Grafik, Sound und Spielwitz sind bei Hawkeye einfach Klasse, auch wenn manch einer sich am wenig originellen Spielprinzip stören wird. Action-Fans bekommen hier mit Sicherheit einen echten Leckerbissen geboten.



Blau in Blau: Nicht nur im Level »Blue Monday« wartet toll gezeichnete Grafik auf den Spieler (C 64) ▶

Netherworld

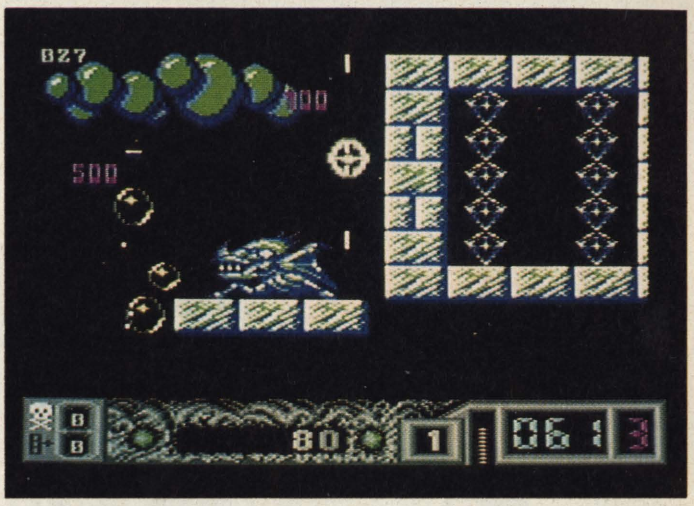
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	77
Sound	73
Power-Wertung	73

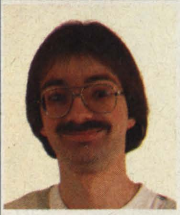
Gefangen in einer fremden, bizarren Dimension... Unendlichkeiten entfernt von Heimat, Computer und Power Play... das ist ein Zustand, der wirklich nicht sehr erstrebenswert ist. Um aus der fremden Welt mit dem Namen »Netherworld« herausgelassen zu werden, müssen Sie mit Diamanten bezahlen, die man in vielen gefährlichen Levels erst mal einsammeln muß.

Bei Netherworld, vom finnischen Programmierer Jukka Tapanimaki, kontrollieren Sie eine kleine silberne Kugel, mit der man in alle vier Himmelsrichtungen steuern sowie schießen kann. In erster Linie ist Baller-Action angesagt, doch man hat auch unter Zeitdruck die Diamanten einzusacken, um einen Level zu schaffen. Vor allem auf höheren Spielstufen erinnert Netherworld ein wenig an den Computerspiel-Klassiker »Boulder Dash«, denn dann muß man andere Gegenstände erstmal in »Diamond-Squeezers« schubsen, damit sie sich in Diamanten verwandeln.

Das Abschießen von Angreifern zaubert manchmal ein Extra auf den Schirm, das dann noch aufgesammelt werden muß. Für risikofreudige Naturen ist ein Fragezeichen gedacht, das je nach Zufall was Schönes beschert (Extra-Leben, Unverwundbarkeit) oder Ihnen die Steuerung für ein Weilchen ganz garstig erschwert. Es gibt zwölf Levels plus zwölf Bonus-Runden, in denen man je ein Extra-Leben ergattern kann. (hl)



Viele Gegner, hartes Zeitlimit, schweres Spiel (C 64)

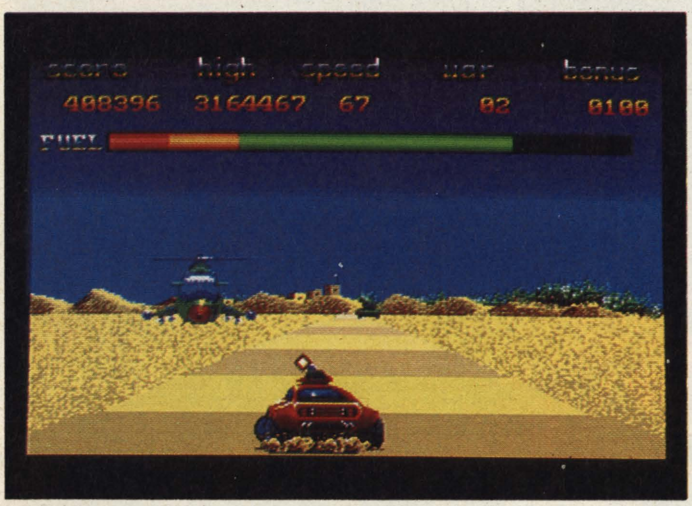


Endlich mal wieder ein halbwegs originelles Action-Spiel: Bei Netherworld ist's mit Ballern allein nicht getan. Man muß jeden Level erforschen und am besten kartographieren. Wenn man nicht weiß, wo was liegt, hat man gegen das enge Zeitlimit kaum eine Chance. Da wären wir auch schon beim wunden Punkt von Netherworld: das Spiel ist ein wenig zu schwer geraten. Schon beim ersten Level muß man voll konzentriert zur Sache gehen. Einsteigern kann ich das Programm deshalb nicht empfehlen. Für fortgeschrittene Spieler, die Lust auf ebenso ungewöhnliche wie schwere Action-Kost haben, ist Netherworld eine feine Sache; vor allem, weil Geschick allein nicht weiter hilft und eine doppelte Portion Denken erforderlich ist. Gut gezeichnete schnelle Grafik und eine fetzige Titelmusik runden das Programm ab.

Fire and Forget

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Titus

Grafik	42
Sound	44
Power-Wertung	20



Langweilig wie ein Stau auf der Autobahn (Amiga)

Welch schaurige Hintergrund-Story: überall auf der Welt toben erbitterte Kriege. Wenn nicht bald etwas geschieht, droht ein nuklearer Holocaust. Eine friedliebende Macht hat nun die ultimative Waffe entwickelt, mit der man angeblich alle Kriege beenden kann (Auge um Auge...). Dieses Prachtstück ist ein Wunderauto namens Thunder Blaster. Wem es bei den Worten »Wunderauto« und »Blaster« in der Fingern zuckt, hat den richtigen Riecher. »Fire and Forget«, so der beziehungsvolle Name dieses Spiels, entpuppt sich als »Road Blasters«-Clone. Genau wie beim Automaten-Vorbild steuern Sie ein Auto, auf dessen Dach eine Kanone montiert ist. Mit diesem Gefährt flitzt man nun ununterbrochen feuernd eine Straße entlang, auf der es von Panzern, Minen und Felsbrocken nur so wimmelt. Sogar aus der Luft droht Gefahr: vorwitzige Hubschrauber-Piloten feuern aus allen Rohren auf das Superauto. Als ob das nicht genug Streß wäre, sind am Straßenrand ebenfalls Geschütz-Panzer stationiert. Das einzig Nützliche auf der Straße sind die Benzin-Kanister, von denen man alle paar Sekunden einen berühren muß, sonst geht der Sprit aus. Fire and Forget kann auch im Team gespielt werden. Hier steuert der Partner einen Gleiter, der zusammen mit dem Auto mit den Gegnern aufräumen soll. (mg)



Fire and Forget (auf deutsch: ballern und vergessen — wie treffend!) sollte man in der Tat schleunigst aus dem Gedächtnis streichen. Als »Road Blasters«-Fan sträuben sich mir beim Spielen die Haare. Wie kann man ein so tolles Spielprinzip nur dermaßen vermurksen?

Ich finde es überhaupt nicht witzig, wenn ein paar dahergelaufene Panzer auf mich feuern und ich keine Chance habe, den Schüssen zu entwischen. Das Spiel ist schlichtweg zu schnell und zu chaotisch. Ob nun ein drei Monate altes Baby oder der Arcade-King persönlich spielt — die Punktzahl dürfte annähernd dieselbe sein. Am besten schließt man die Augen, drückt wie wild den Feuerknopf und hofft das Beste. Dann schon lieber auf Road Blaster für den Amiga warten.



ARE Aktuell
TIP des Monats
THE GAMES WINTER EDITION
EPYX
Simulations-Spiel
./Disk.
The great GIANA SISTERS
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
KATAKIS
Rainbow Arts
C64 Kass./Disk.
Amiga
Arcade Action-Spiel
A KALEIDOSCOPE OF
YCHOLOGICAL WARFARE!
DREAM WARRIOR
CBM 64/128
ss./Disk.
Arcade Action-Spiel
ROAD BLASTERS
COMPUTER VERSION OF THE BEST SELLING ARCADE GAME
CBM 64/128
"VROOM! BOOM! ZOOM!"
C64 Kass./Disk.
Arcade Action-Spiel
DER NEUE KATALOG IST DA!
mit kompletter Preisliste
SOFTWARE AKTUELL informiert Sie über wichtige Neuerscheinungen, interessantes Zubehör und aktuelle Trends.
SOFTWARE Aktuell
RUSHWARE Juli/Au
nationen können leider nicht berücksichtigt werden.
Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der SOFTWARE AKTUELL mit unserer kompletten Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Media Markt WERTKAUF*
RATIO RINGFOTO SCHREIBER COMPUTER Zimmermann elektroland

Scorpio

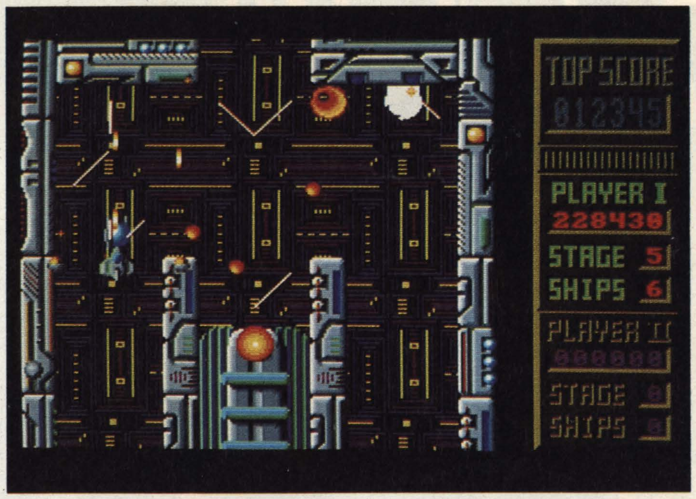
Amiga (C 64)
29 Mark (Kassette), 35 bis 59 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik	74
Sound	65
Power-Wertung	73

Der Arcade-Hit »R-Type« hat's den Amiga-Programmierern angetan. In vielen aktuellen Ballerspielen findet man Features, die von diesem Automaten übernommen wurden. Auf »Scorpio« trifft das auch zu. Nur scrollt diesmal das Spielfeld von unten nach oben und nicht von rechts nach links.

Fünf Levels lang muß man sich gegen feindliche Angriffs-Formationen, Riesen-Schlangen, Weltraum-Monster und andere Fieslinge zur Wehr setzen. Extrawaffen leisten in dem harten Kampf wertvolle Dienste. Besonders empfehlenswert ist der Satellit, wohl im Moment eines der beliebtesten Extras. Natürlich gibt's auch einen besseren Antrieb, verschiedene Laser und einen Seitwärts-Schuß, der mit den Stationen an den Wänden aufräumt. Die Hilfen erhält der Spieler, wenn er bestimmte Feind-Formationen komplett erledigt. Es erscheint dann eine Kapsel, die für das entsprechende Extra steht. Leider muß man einen Level immer wieder von vorne beginnen, wenn man ein Leben verliert.

Über eine Tatsache dürften sich besonders die Zeigefinger freuen: von Beginn an hat man schnelles Dauerfeuer. Damit weniger versierte Action-Spieler nicht gleich verzweifeln, kann anfangs zwischen vier Schwierigkeits-Stufen gewählt werden. Erfreulich ist auch, daß das Spiel komplett im Speicher steht. (mg)



Angreifer en masse sorgen für gepflegte Hektik (Amiga)



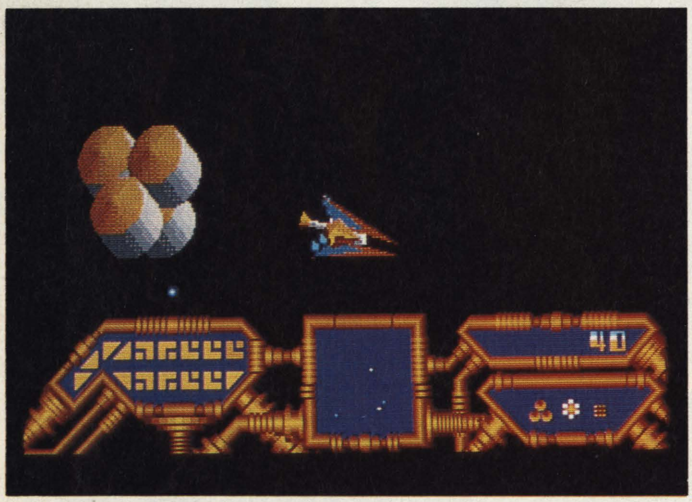
Sie kommen langsam, aber gewaltig, die guten Amiga-Ballerspiele. »Sarcophaser« und »Starray« waren schon nicht schlecht, Scorpio ist sogar noch etwas besser. Abwechslung und Spielwitz werden in ordentlichen Portionen geboten. Wer längere Zeit R-Type gespielt hat, trifft in Scorpio viele alte Bekannte wieder. Die verschiedenen Gegner (und auch die Extras) in den fünf Levels erinneren zum Teil frappant an dieses Kultspiel. Die Grafik von Scorpio erreicht zwar nicht den hohen Standard seines Automaten-Vorbildes, ist aber ganz ordentlich.

Scorpio ist im Moment eines der besten Ballerspiele für den Amiga. Trotz des einen oder anderen kleinen Makels fesselt es lange Zeit vor den Bildschirm, da man wissen will, was denn im nächsten Level so alles passiert.

Whirligigg

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	46
Sound	36
Power-Wertung	9



In welchem der 4 Milliarden Level ist der Spielwitz versteckt? (Amiga)



4 Milliarden Universen — und eines langweiliger als das andere. Stets dieselben Feinde, immer dieselbe, müde Hintergrundgrafik. Dazu gesellt sich eine ungenaue, verfluchenswerte Maus-Steuerung. Wer schneller als Schleich-Tempo fliegt, knallt unweigerlich gegen irgendwelche Objekte, weil alle Sprites viel zu groß geraten sind. Die Idee mit den Bordraketen, die auch mal das eigene Schiff treffen können, ist ganz nett, aber hier trifft man sich selbst viel öfter als den Feind. Selbst wenn ein Feind ganz nahe ist, nimmt die Rakete das eigene Schiff aufs Korn. Und dann ist da noch die 30 Sekunden lange Wartezeit zu Beginn jedes Levels, in der die 3D-Grafik der Sprites berechnet wird. Kurzum: Nach dem Spielen von Whirligigg habe ich mich über die verschwendete Zeit geärgert.

Irgendwo im »Whirligigg« liegen fünf geometrische Körper versteckt. Die müssen Sie haben! Nun ist so ein Whirligigg aber nicht gerade eine übersichtliche Geschichte: es besteht aus genau 4.296.967.296 Universen. Selbst wenn Sie in jedem Universum nur eine Minute lang suchen, sind Sie über 8000 Jahre lang beschäftigt.

Glücklicherweise wissen Sie, in welchen fünf Universen die Körper lagern. Knobeln dürfen Sie an der Reiseroute: Jedes Universum ist mit 3 bis 11 anderen per schwarzem Loch verbunden. Die Verbindungen gehorchen strengen mathematischen Beziehungen und Sie können sich einen passenden Weg einfach ausrechnen. So können Sie sich mit nur 36 Zwischenstops von Universum 1 bis zu Nummer 33.550.336 vorarbeiten.

Aber kein Universum wäre komplett, gäbe es die bösen Außerirdischen nicht. Die ballern auch hier ganz fleißig auf Sie und Sie schießen mit hitzesuchenden Raketen zurück. Die sind jedoch nicht narrensicher: Ist kein Gegner zu sehen, vernichtet die Rakete ganz einfach ihr Raumschiff.

Die Grafik wirkt auf den ersten Blick dreidimensional, allerdings ist Whirligigg nur ein 2D-Spiel mit Standard-Scrolling in alle Richtungen, bei dem die Sprites einen guten 3D-Effekt haben. (bs)



HOSTAGES









Dringender Anruf vom Verteidigungsministerium : eine Botschaft wurde von Terroristen eingenommen.
Als Befehlshaber einer Antiterrorspezialeinheit sind Sie beauftragt, die Operation zu leiten.
Sie werden Ihre Männer auf dem Dach der Botschaft absetzen und sie in den Straßen der Umgebung aufteilen, ohne daß sie von den Scheinwerfern und Schüssen der Terroristen erreicht werden.
Postieren Sie Ihre Scharfschützen in den umliegenden Gebäuden, um die Geiseln zu decken und das Geschehen zu überwachen. Sie seilen sich an der Fassade ab, dringen durch die Fenster in die Botschaft ein und erkunden diese lautlos schleichend. Hinter jeder Tür, in jedem Raum kann der Tod lauern ! Unverdrossen werden Sie zur Tat schreiten und die Geiseln zu befreien versuchen. Einigkeit und Koordination Ihrer Mannschaft werden über den Ausgang der Affäre entscheiden.



INFOGRAMES

Distributor: BOMICO

Mitvertrieb: Profisoft

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/Main 90
Tel.: 069/706050

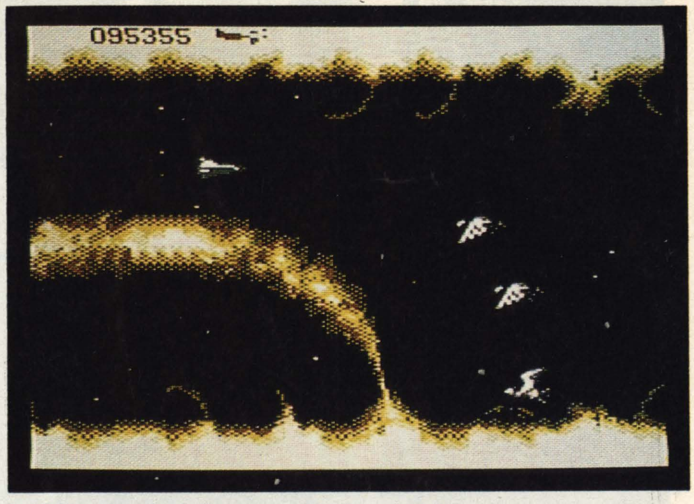
**lieferbar für
ATARI ST, IBM-PC und AMIGA**

Salamander

Weltraum frei für den Nemesis-Nachfolger: Die gewaltige Salamander-Raumflotte bedroht mit frisch geölten Lasern ein ganzes Sonnensystem.

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	79
Sound	63
Power-Wertung	72



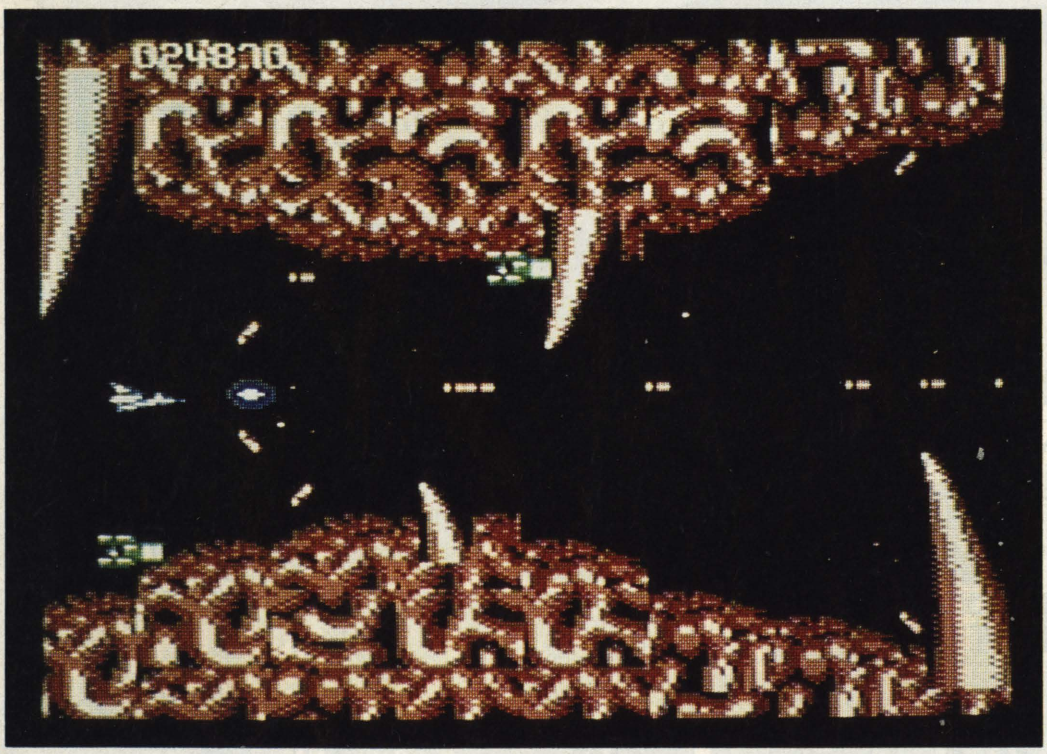
Im dritten Level wird's ganz schön feurig (C 64)

Mit horizontalem Scrolling und Extrawaffen eroberte »Nemesis« die Spiele-Welt. Der Nachfolger zu diesem Action-Klassiker heißt »Salamander« und sorgt schon seit längerer Zeit in den Spielhallen für Furore. Die Heimcomputer-Umsetzungen sind jetzt erschienen.

Anlaß zum Ärger gibt hier die geheimnisvolle Salamander-Streitmacht. Sie überfällt den friedlichen Planeten Latis, desen Bevölkerung nur Sie, den wackeren Raumpiloten samt Raumschiff ins Weltall scheucht. Bei der getesteten C 64-Version kommt sich der Sternenkrieger besonders einsam vor, den entgegen ersten Ankündigungen gibt es hier den Team-Modus des Automaten nicht (zwei Spieler gleichzeitig). Auch bei den Levels wurde ein wenig gespart: in der Spielhalle bekommt man sechs, auf dem C 64 nur vier Levels geboten, die einzeln nachgeladen werden. Die Kassetten-Version ist deswegen nur sehr geduldigen Naturen zu empfehlen.

Das Spielprinzip ist Nemesis-like: Ballern Sie, was das Zeug hält und sammeln Sie die Extras auf, die erscheinen, wenn bestimmte Formationen weggeputzt wurden. Ihr Schiff kann bis zu drei bewaffnete Beiboote aufnehmen, Raketen, verschiedene Laser-Geschütze und sogar einen Schutzschirm, der einige Treffer auffängt.

Einige Levels werden von links nach rechts, andere wiederum von oben nach unten gescrollt. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein hundsgemeines Schlußmonster, das nur durch viele gezielte Treffer ausgeschaltet werden kann. (hl)



▲ Allein gegen eine ganze Flotte? Meinetwegen, aber nur mit feinen Extrawaffen! (C 64)



Angesichts der Grafik bekommt man ganz schön große Augen. Kein Wunder, denn sie wurde von Bob »IO« Stevenson gezeichnet. Und dem guten Bob macht zur Zeit keiner was auf dem C 64 vor. Dazu kommt die unglaubliche Menge von Sprites, die auf dem Bildschirm herumhuscht. Kein Wunder, daß der Zwei-Spieler-Modus gekillt werden mußte: Ein Spieler jagt bei voller Bewaffnung bereits so viele Schüsse über den Bildschirm, daß einem Hören und Sehen vergeht. Diese Menge an bewegten Objekten mal zwei plus die Angreifer darzustellen, packt der C 64 einfach nicht mehr.

Im Gegensatz zu vielen anderen Ballerspielen ist Salamander erfreulich leicht. Wem die meisten Programme dieses Genres zu schwer sind, wird hier aufatmen. Wenn man in Form ist, spielt man sich allerdings relativ schnell durch alle vier Levels. Profis werden bei Salamander unterfordert, doch wer nach superschweren Programmen wie »IO« mal wieder ein Erfolgserlebnis braucht, liegt hier richtig.



Ganz ehrlich: ich bin von Salamander für den C 64 schon etwas enttäuscht. Nach dem tollen Vorgänger »Nemesis« hatte ich mir ein echtes Superspiel erwartet. Salamander ist zwar immer noch eine erfrischende Ballerei, doch Superlativen sind wirklich nicht angebracht. Das fängt schon bei der Grafik an: teilweise ist sie atemberaubend (Level 3 sieht fantastisch aus), ab und zu recht klobig (Schlußmonster des ersten und dritten Levels).

Außerdem gibt's nur vier, teils recht kurze Levels. Da der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch ist, hat ein geübter Spieler Salamander nach ein paar Tagen intensivem Ballern durchgespielt. Alles in allem ein ganz passables Action-Spiel der gehobenen Mittelklasse.

Drei Generationen magischer Geheimnisse

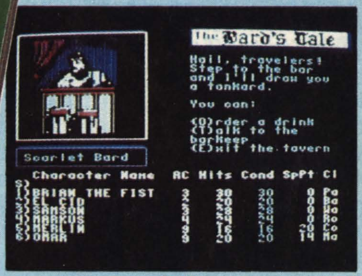
BARD'S I

Tales of the Unknown.

"...Daß dieses Programm eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele überhaupt ist, sagt viel über seine Qualitäten aus."
POWERPLAY 1.



Erhältlich für: AMIGA, ATARI ST, IBM und Kompatible, C-64 Diskette und mit deutschem Programm für C-64 Kassette.



C 64 cassette screen shot

BARD'S II

The Destiny Knight.

"...ein hervorragendes Spiel, an dem Sie stundenlang spielen werden... Bard's Tale II ist eines der besten Rollenspiel, die bislang auf dem Markt erschienen sind."
YOUR COMMODORE.



Erhältlich für: C-64 Diskette. "NEU" für dan AMIGA...



Amiga screen shot

NEW

BARD'S III

Thief of Fate.

"...Superlative sind angesagt: Noch mehr Dungeons, noch aufwendigere Grafik, noch bissigere Monster."
POWERPLAY 5.



"NEU" für C-64 Diskette.



Commodore screen shot

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden durch RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: **MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.**

ELECTRONIC ARTS™

Barbarian II – Im Dungeon von Drax

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Palace

Grafik	83
Sound	76
Power-Wertung	78



Die schlagkräftige Prinzessin macht Monstern den Garaus (C 64)

Der böse Zauberer Drax hat sich tief unten in einem Dungeon verschanzt. Da er von dort aus den gesamten Kontinent terrorisiert, besorgt sich die Bevölkerung einen Leih-Barbaren, der Drax beseitigen soll.

Der wackere Kämpfer schlägt sich durch etwa 60 Bildschirme in vier Levels, die alle einzeln geladen werden. In der ersten Stufe gilt es, in einem Wüstengebirge den Eingang zu einer Höhle zu finden. Im zweiten Level sucht man in dieser Höhle wiederum den Eingang zum Dungeon und sucht dort schließlich Drax persönlich. Auf dem Weg finden Sie einige Gegenstände, die mitgenommen werden müssen, um gegen Drax antreten zu können. Schlüssel, neue Energie, aber auch Extra-Leben sind dabei.

Natürlich begegnet man auch einer nicht enden wollenden Vielfalt von Monstern, die per Axthieb oder Schwertschlag zu erledigen sind. Jeder Gegner hat eine eigene Angriffstaktik.

Der besondere Tip für unsere weiblichen Leser: Wenn Ihr Euch nicht mit dem Macho-Barbaren identifizieren könnt, dürft Ihr eine schwertschwingende Prinzessin durch die Dungeons lotsen. (bs)

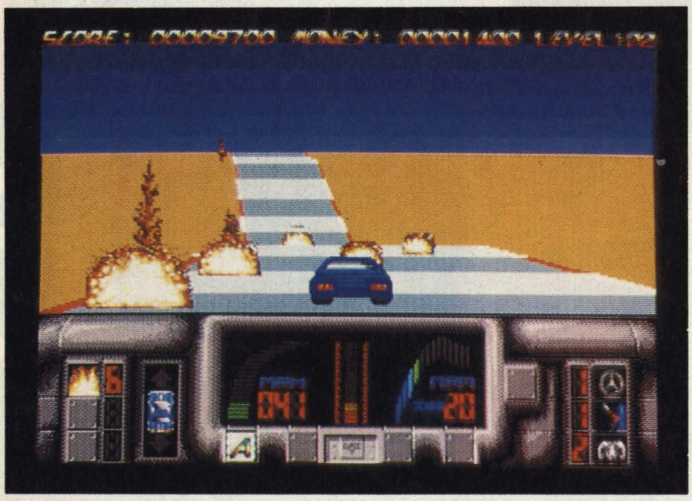


O.k., O.k., in diesem Spiel fließt Blut, daran führt kein Weg vorbei. Deswegen kann ich Barbarian II auch nicht als das ideale Weihnachtsgeschenk für den kleinen Bruder empfehlen. Aber spielerisch und grafisch ist es eine echte Perle: Die Animation der Figuren, die kleinen Gags im Hintergrund, die treffenden Sound-Effekte und nicht zuletzt die gut programmierten Monster-Strategien reizen immer wieder zu einem Spiel. Die Programmierer und Grafiker haben sich wirklich Mühe gegeben, viele unterschiedliche Monster einzubauen und so für viel Abwechslung zu sorgen. Die Schlußmonster im letzten Level sind besonders gut gelungen. Barbarian II sollte man humorvoll nehmen; schließlich ist der Kampf gegen die Monster nicht ernst gemeint. Wer Kampfspiele mag und nichts gegen handfeste Action hat, wird hier auf seine Kosten kommen.

Overlander

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

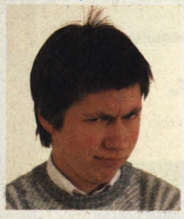
Grafik	72
Sound	61
Power-Wertung	36


Fünf Levels voller Renn-Action, solange der Sprit noch reicht (ST)

Die Erde im Jahr 2025. Die Erdoberfläche gleicht überall einer toten Wüste. Die Reste der zivilisierten Menschheit haben sich in unterirdische Städte verkrochen. Lediglich Straßengangs sind noch auf der Oberfläche zu finden. Deswegen geht niemand freiwillig nach »draußen«. Doch manchmal ist es notwendig, daß eine Ware oder eine Person von einer in die andere Stadt geschafft wird. Dann wird ein Auftrag an die »Overlander« vergeben. Diese Helden der Zukunft übernehmen in ihren umgebauten, bewaffneten Autos die langen gefährlichen Fahrten.

Sie übernehmen die Aufgabe des Overlanders und dürfen sich in jedem der fünf Levels einen von zwei Aufträgen aussuchen. Die Hälfte des Lohns gibt es vorab, so daß Sie sich mit Benzin und neuen Waffen ausstatten können. Dann geht es auf die lange, kurven- und hügelreiche Fahrt. In deren Verlauf wird man Sie beschießen, von der Straße schubsen und mit Feuerbomben bewerfen. Ihre Leben sind schneller weg, als Sie denken.

Während Sie sich mit der Bordkanone und den eingekauften Extra-Waffen verteidigen, müssen Sie stets auf den Benzin-Pegel achten und möglichst ökonomisch fahren. Denn wenn der Sprit alle ist, gibt es keine Rettung mehr vor den Straßengangs. (bs)



Technisch ist Overlander einmalig: ein so schnelles 3D-Rennspiel hat der ST noch nicht gesehen. Dazu hat der Grafiker ein paar fantastische Bilder und Sprites abgeliefert. Spielerisch gibt es aber einige böse Fallen: Die Levels sind fast unendlich lang, auf neue Gegner und Abwechslung muß man auf höheren Strecken verzichten und das allgemeine Spieltempo ist zu hoch. Auf die Schützen am Straßenrand kann man kaum ragieren. Wie man den zweiten Level schaffen soll, ist mir ein Rätsel. Auch das Auf und Ab der Straßen ist bei diesem Tempo kaum zu bewundern. Außerdem gibt es einige Stellen, die nur mit etwas Glück zu meistern sind. Das an »Roadblasters« erinnernde Spielprinzip wurde leider zugunsten einiger technischer Mätzchen schlichtweg total vernachlässigt.



Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
▸ Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
PP 10/88
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!

Intensity

Andrew Braybrook kehrt zu seinen Ursprüngen zurück. Nach dem Taktik-Spiel »Morpheus« ist »Intensity« wieder ein Action-Knüller.

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	67
Sound	64
Power-Wertung	71



Mit Klassikern wie »Uridium« hat das neue Programm von Kult-Programmierer Braybrook nicht mehr viel zu tun. Intensity ist ein auf den ersten Blick reichlich verworrenes und kompliziertes Spiel. Doch von diesem Eindruck sollte man sich nicht täuschen lassen. Wer brav die Anleitung liest und ein paar Proberunden spielt, wird schnell auf den Geschmack kommen. Konzentration, ein guter Joystick und eine Prise Strategie sind gefragt, um zumindest eine der fünf Endstationen zu erreichen. Mir gefällt die ungewöhnliche Spielidee ebensogut wie die Entscheidungsfreiheiten, die man zwischen den einzelnen Levels hat. Intensity sieht zwar nicht sonderlich spektakulär aus, doch in ihm schlummern eine ganze Menge Spielwitz und Langzeit-Motivation. Es gefällt mir wesentlich besser als Braybrooks letztes Spiel »Morpheus«, bei dem es recht langatmig zuging.

Langsam rotierend schwebt die Raumstation Canis Major durch das Weltall. Ein friedlicher Arbeitstag bricht an. Doch dann tauchen auf einmal fremdartige Sporen auf. Diese scheinen ganz harmlos zu sein, bis sie sich schlagartig verwandeln und auf der Oberfläche der Station herumhüpfen. Bevor die Außenhülle zu sehr beschädigt wird, müssen Sie die Astronauten aus der Station retten.

Dies ist kurz und knapp die Hintergrundstory zum neuen Andrew-Braybrook-Spiel »Intensity«. Das dicke Anleitungs-Heft läßt viel Knobelei vermuten, aber Intensity ist ein klares Action- und Geschicklichkeits-Spiel ohne viel Strategie und Taktik. Dafür wimmelt es nur so von neuen Ideen.

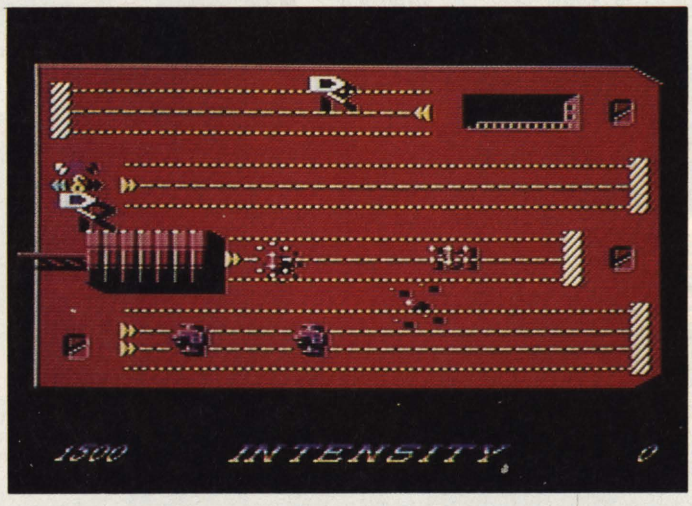
Bei Intensity übernehmen Sie die Steuerung von zwei Raumschiffen. Das eine, der »Skimmer«, wird direkt mit dem Joystick gesteuert. Wenn Sie den Feuerknopf drücken, legen Sie den Landeplatz für ihr zweites Fahrzeug, die »Drone«, fest. Sie sollten die Drone nahe den Ausgängen parken, aus denen die Astronauten kommen, denn nur die Drone kann diese aufnehmen. Wenn Sie eine bestimmte Zahl Astronauten aufgesammelt haben, landen Sie die Drone auf dem Ausgang und kommen so in den nächsten Level.

Während Sie Astronauten retten, flattern Sporen über die Außenhülle der Raumstation. Die Sporen an sich sind ungefährlich, doch sie können jederzeit in »Stalker« mutieren, die auf der Station umherhüpfen und die Hülle beschädigen. Die Stalker wiederum können sich einen Astronauten schnappen und so zur fliegenden Bombe (»Nucleon«) werden, die sich zielstrebig auf die Drone zubewegt. Ein Stalker kann sich aber auch verpuppen und in einen »Tracker« verwandeln, der den Skimmer verfolgt. Die Stalker und Sporen können durch Rammen vernichtet werden.

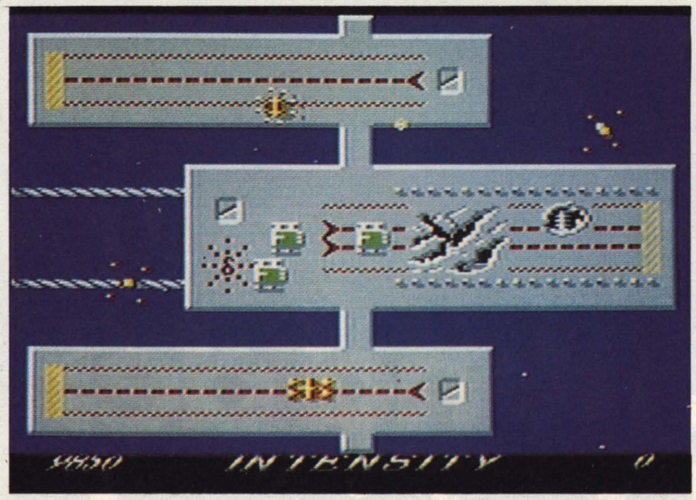
Es gibt drei Klassen von Skimmern und Dronen: Alpha, Beta und Gamma. Die Alpha-Klasse ist die beste, sie hält zwei Treffer von Tracker oder Nucleon aus, Beta nur einen, Gamma überhaupt keinen — die explodieren bei der ersten Berührung. Sie starten mit jeweils 3 Beta-Schiffen, können sich im Spielverlauf aber weitere Schiffe hinzukaufen.

Es besteht noch ein Unterschied zwischen den drei Klassen: Sie haben unterschiedliche Flughöhen. So können Sie mit einem Alpha-Skimmer ohne weiteres Hindernisse überfliegen, mit denen ein Gamma-Skimmer nur heftig kollidiert. Wer nicht so tolle Raumschiffe hat, muß in schwierigen Levels so ganz schöne Umwege fliegen. Und noch eins gibt es zu beachten: egal wie gut Skimmer und Drone sind, wenn die beiden zusammenstoßen, sind beide Schiffe zerstört.

Während des Spiels kann man den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Je nachdem, wieviele Astronauten Sie sammeln, öffnet sich der Ausgang zu einem anderen Level. (bs)



Nur intensive Konzentration hilft bei der Rettungsaktion (C 64)



Wer hier nicht spurt, bekommt die Sporen zu spüren (C 64)



Ein Actionspiel ohne Schießen? Und ohne Scrolling? Andrew Braybrook zeigt, daß es geht. Jedenfalls habe ich mich selten bei einem Action-Spiel so konzentrieren müssen, wie bei Intensity. Fehler nimmt man hier besonders tragisch, beispielsweise, wenn man unvorsichtigerweise in die eigene Drone hineinrast. Aber Intensity hat auch das eine oder andere Frusterlebnis auf Lager, wenn eine Spore so schnell mutiert und die Drone vernichtet, daß man gar keine Zeit zum Reagieren hat.

Grafisch gibt sich Intensity simpel, aber ansprechend. Dem Spielprinzip wird die Grafik gerecht, aber eine farbliche Unterscheidung zwischen Gut und Böse (alle Sprites haben die selben Farben) würde das Spiel etwas einfacher machen. Manche Level haben gar unmögliche Farbkombinationen: Dunkelbraun auf Dunkelbraun. Da fällt es schwer, den Überblick zu behalten.

Trotz einiger Schwächen im Detail gefällt mir Intensity gut. Es ist nicht Braybrooks bestes, aber zumindest kein schlechtes Spiel.

POWERTIPS



Mit vereinter Kraft gegen schwere Spiele: Ab jetzt findet Ihr »Hallo Freaks« zusammen mit den Power-Tips.

Nachdem Power Play ab sofort den Spielesonderteil in Happy-Computer ersetzt, verändern sich jetzt auch die Tips. Die bewährte Happy-Rubrik »Hallo Freaks« wird fester Bestandteil der Power-Tips.

Petra Wängler begann vor mehr als drei Jahren, Fragen zu schweren Spielen zu veröffentlichen. Die Reaktion war überwältigend: Ganze Waschkörbe von Antworten trafen in der Redaktion ein. Das Prinzip hat sich prima bewährt, und die Einrichtung »Hallo Freaks« ist in der Softwareszene wohl einmalig — Leser helfen Lesern, wo sie nur können. Bitte beteiligt Euch weiter so intensiv, denn »Hallo Freaks« lebt von Euren Zuschriften!

Den Tip des Monats hat Bernd Burkhardt aus Ludwigshafen gewonnen. Er schickte uns als erster eine komplette Lösung zum Rollenspiel »The Bard's Tale III«. Bitte schickt uns keine Karten oder Tips zu diesem Spiel mehr. Wir werden Bernds Lösung Stück für Stück veröffentlichen; so richtig schön zum Nachspielen. Für alle, die schon die erste Dimension geschafft haben, ein heißer Tip: Versucht's in Gelidia mal mit Magie. Die Wände reagieren auf Zaubersprüche...

Eure

Petra und [illegible]

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

BARD'S TALE III

(Teil I)

Es geht los! Ab jetzt findet Ihr in jeder Power Play Tips und Pläne zu dem Super-Rollenspiel »The Bard's Tale III«. Mit seiner Auflösung hat sich Bernd Burkhardt aus Ludwigshafen den Tip des Monats geholt. Gratulation!

Noch ein kurzes Wort, bevor Ihr Euch darauf stürzt: Zuerst bekommt Ihr Information darüber, was sich generell auf der Ebene tut und welche wichtigen Orte es gibt. Wer mehr wissen will, findet im Anschluß alle Texte, die das Programm ausspuckt. Das ist dann praktisch, wenn man nur ein paar Anregungen haben und sich nicht durch die dunkelste Ecke des Dungeons quälen will. Zu guter Letzt kommt noch die gesamte Ebene aufgeschlüsselt und Stück für Stück erklärt — hier finden Verzweifelte sicher Hilfe.

Zum Aufwärmen gibt's erst einmal ein paar Tips, mit denen man sich das Leben in The Bard's Tale III wesentlich erleichtern kann.

— Man braucht unbedingt einen Dieb in seiner Party. Wenn er einen höheren Level erreicht hat, kann er Critical Hits austeilen (sehr praktisch!). Außerdem kann er prima Fallen entschärfen und Items identifizieren. Man darf nicht auf ihn verzichten.

— Wer einmal einen Barden mit seinem Feuerhorn in Aktion hat, wird auf ihn nicht verzichten wollen.

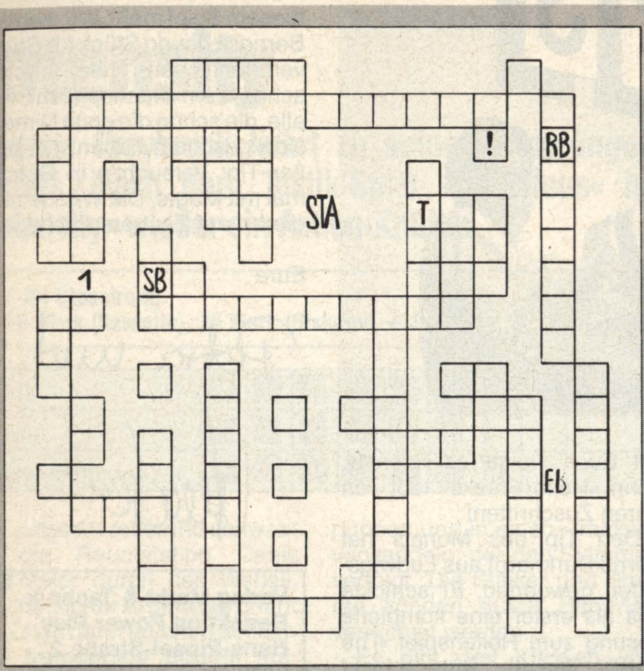
— Man kann wichtige Items vervielfältigen. Das geht ganz einfach: Man fängt sich mit dem »Spbi«-Spruch ein Monster ein oder erlaubt einem, mitzugehen. Wenn man jetzt einen wichtigen Gegenstand (z.B. einen Harmonic Gem oder ein Deathhorn) findet, holt man das Monster in die Party und gibt ihm das Item, dann speichert man es mit dem »remove«-Befehl. Jetzt holt man es mit »add« zurück, gibt das Item einem Partymitglied und läßt das Monster mit »drop« verschwinden. Die Items sind jetzt doppelt vorhanden, nämlich beim Monster auf der Diskette und in der Party.

Das kann man beliebig oft wiederholen, bis man eine ausreichende Anzahl der gewünschten Items besitzt. So kann man sich nach jeder Rückkehr ins Refugee-Camp mit neuen Waffen versorgen.

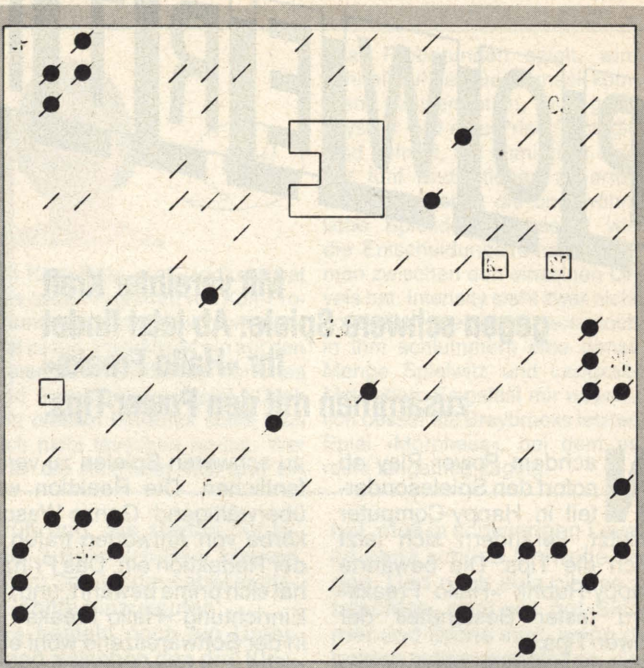
— Will man in unbekannte Regionen vorstoßen oder ist die Party für weitere Kämpfe zu geschwächt, spielt man den »Sir Robin's Tune«. Solange er gespielt wird, kann man jedem Kampf ausweichen.

Die Stadt Skara Brae

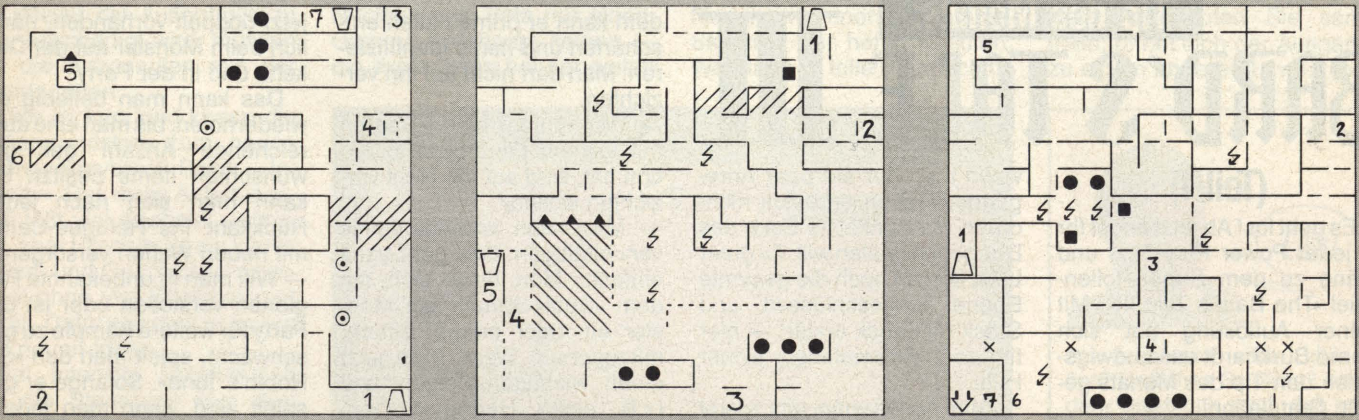
— Ortseingang: Gleich am Ortseingang erfolgt eine Begrüßung, die den Abenteurer einstimmen soll. »Among the ruins of Skara Brae is an unnatural silence. As if death itself has come to stay«.



Die Erläuterungen zur Ruinenstadt Skara Brae finden Sie im Text



Die Wilderness. In der oberen Hälfte stößt man auf Skara Brae



Von links nach rechts: die ersten drei Level des Dungeons »Unter Brae« mit fiesen Monstern und knackigen Rätseln.

— Review Board (RB): Nach der Zerstörung der Stadt durch den Mad God Tarjan ist von den Persönlichkeiten des Review Boards nur noch der Gildenälteste übrig. Er gibt der Party die Aufträge und hat den Überblick über das Spielgeschehen. Hat man einen Auftrag ausgeführt, bekommt man hier die Belohnung in Form von Erfahrungspunkten und Magie-Leveln.

— Die Statue des Mad God (STA): Sie steht blank poliert in der Gegend und zeigt, daß der Mad God auch in Skara Brae durchaus Anhängerschaft hat. Ansonsten erfüllt sie keinen besonderen Zweck.

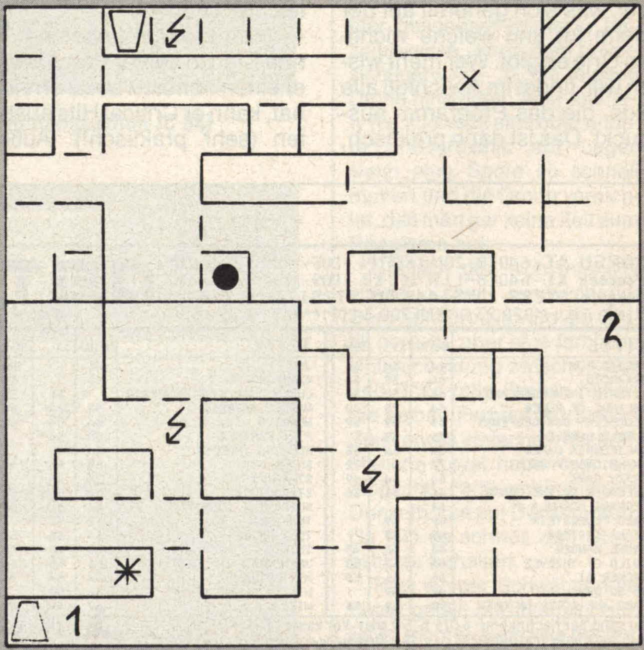
— Storage Building (SB): Hier wurden von den Überlebenden der Stadt einige hilfreiche Items gesammelt, die man mitnehmen kann. Im Verlauf des Spiels braucht man unbedingt einen Weinschlauch und die Harmonic gems.

— Endless Byway oder Sinister Street (EB): diese Straße führt endlos nach Süden, hat ansonsten aber keine Bedeutung. Von einer näheren Erkundung sollte man absehen, ansonsten sitzt man noch jahrelang vor seinem Computer.

— Gegenüber des Review Boards (!) kann man sich über die Programmierer informieren.

— Temple of Mad God (T): Hier befindet sich der Eingang zur Unterwelt der Stadt und somit zu den ersten Dungeons.

— Ansonsten findet man in der Stadt nur noch leere, verfallene Gebäude. Wer sich ein wenig trainieren will, sollte es mit den hiesigen Monstern versuchen. Sie sind nicht sehr kampfstark, helfen der Party aber, schnell ins zweite oder



Die Katakomben dürften keine Schwierigkeiten bereiten

dritte Level zu kommen. Später sollte man sich nicht mehr mit ihnen herumschlagen.

Texte

Catacombs:

1 — »The smoldering ruins smell odd and seem somewhat unfocused. It seems very much as if they do not belong here at all. Something very alien is present.«

2 — »The priest seeks another word...«

Tunnels:

3 — »There seems to be an odd magnetic disturbance here.«

4 — »This will allow access to the unholy domain of Brilhasti ap Tarj«

5 — »Written in blood are large letters, which spell CHAOS.«

Unter Brae:

Level 1

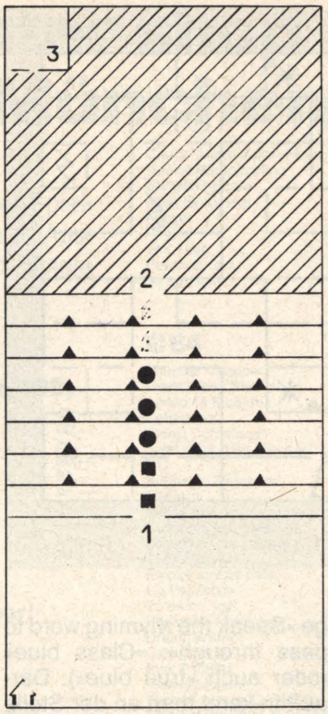
1 — »Although Skara Brae lay in ruins, it felt far more alive than this place. Something here just feels wrong: this is not of this world. Even breathing feels dirty.«

2 — »The shade of the wind's home will make you free.«

3 — »The suit of melancholy paves the way.«

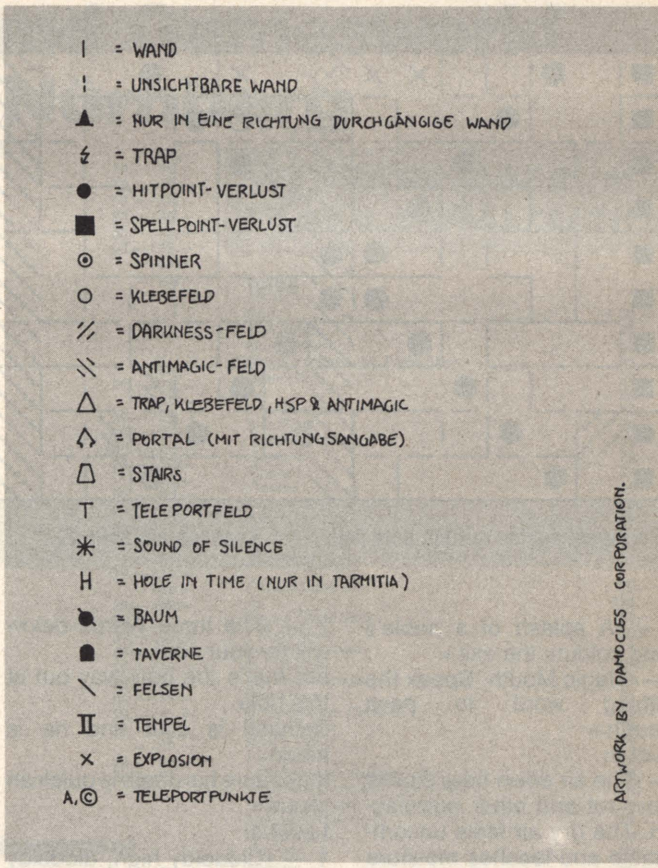
4 — »Those who enter this door will never leave through it.«

5 — Dieses Feld ist nur durch

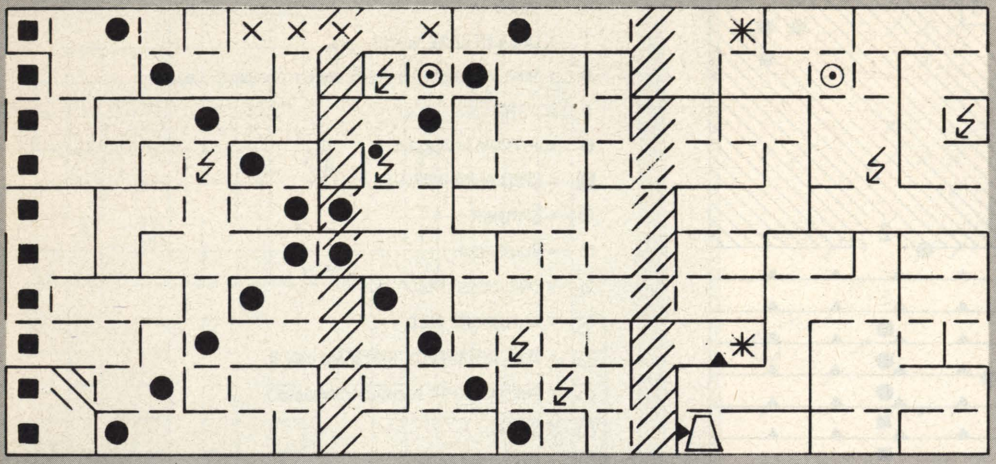


Bilhasti pa Trj wartet bei Punkt 3 auf Sie...

Teleportation zu erreichen und bietet einige Gemeinheiten (Spellpoint-Verlust etc.) Bitte vorher speichern!



Mit dieser Legende lassen sich die Symbole auf den Karten entschlüsseln.



Die Tunnel warten mit ein paar Fallen auf. Legende auf Seite 27.

6 — »A splash of a noble's blood colours the exit.«
7 — »Magic Mouth: Speak the rhyming word to pass through.«

Level 2:

1 — »The air down here smells of dry rot and other putrefaction. The dry air feels uncomfortable and leeches moisture from you as it saps your strength and courage.«
2 — »Light hurts me and bleeds me but leaves me behind always.«
3 — »Down below eschew the first right thing to do.«
4 — »Faded figure: I am nothing, I make nothing, but my opposite reates me even as it destroys me. What am I?«
5 — »Return from beyond this place is not possible by this means.«

Level 3:

1 — »The spectral hand of fear runs bony fingers down your spine. The air is hot and close. This place feels like the inside of a grave.«
2 — »Things that lurk, in shadows below make it an unsafe place to go. First ward: spin lest ye be spun.«
3 — »The first ward's key:
NevEr Now,
EvEr iS SEEn,
ElitE aNd NarroW,
North by NorthWest,
Way,
Doves MourN.«
4 — »Only a fool would frontally assault the second ward.«
5 — »The third Ward's path of darkness is without danger, but there is more fear in the light of Brilhasti's insanity.«
6 — »A figur appears and asks: 'I am not a razor, but those I caress need never shave again. Your best friend, I will kiss you. Speak my name, the ready me'«
7 — »The three Wards below will try your soul,
but that's the only way out of this hole.
Brilhasti is cold and he is mean.
Make sure his death is quick an clean.«

Level 4:

1 — »Diddeldy high, diddeldy low,
come brave blood sheep, you've got a long way to go.«
2 — »So far, so good, this you all think.
Come even further, your blood I will drink.
Brilhasti am I and great is my god.
Come to me, come, down the path few have trod.«

Lösungsweg

Nach dem Zusammenstellen der Party kann man sich zunächst im Storage Building mit einigen Waffen und Harmonic Gems versorgen. Danach bekommt man in der Review Board seinen ersten Auftrag. Hier werden alle Spell-Points wieder aufgefrischt.

Man begibt sich zum Tempel, wo man von dem Priester mit folgenden Worten empfangen wird:

»Only those who know the name of the Mad One are welcome. What whit you say?«

Man antwortet »Tarjan« und gelangt in die Catacombs; über eine weitere Treppe (N 12/E 2) weiter abwärts in die Tunnel. Außer vielen Fallen findet man hier das Wort, das man dem Priester antworten muß, um in Brilhastis Quartier zu kommen: »Chaos«.

Nachdem man das Wort eingegeben hat, landet man nicht mehr in den Katakomben, sondern in »Unter Brae«. In Level 1 gibt es nur eine knifflige Stelle (7). Man antwortet auf die Frage »Speak the rhyming word to pass through«: »Class blue« (oder auch »true blue«). Daraufhin kann man an der Stelle N 14/E 12 ins zweite Level absteigen.

Hier antwortet man auf die Frage der Faded Figure »Shadow« und gelangt am Punkt N 5/E 0 in Level 3. Merkwürdigerweise kann man die Treppen zum zweiten und dritten Level auch durch Teleportation erreichen! In Level 3 gibt es nur noch eine weitere Frage (bei Punkt 6, die man mit »Sword« beantwortet. Jetzt kann man auf dem Feld N 0/E 0 in das letzte Level steigen — für manche ein Weg ohne Wiederkehr...

Im letzten Level finden sich die drei Wards, die in der Zeichnung mit A, B und C bezeichnet sind. In Teil A tut sich praktisch gar nichts, wenn man den Weg geht, den die Großbuchstaben des Gedichts (Level 3, Punkt 3) zeigen. Sonst wird man kräftig durchgeschüttelt. In Teil B wird's schon kniffliger: Hier befinden sich überall Querwände. Wenn man einmal nach Norden gegangen ist, kommt man nur mit einem Phase Door-Spruch nach Süden zurück. Da sich in dem Mittelgang lauter Fallen befinden, sollte man sich am Rand halten. Teil C ist eine Darkness-Zone mit vielen Fallen; Hit- und Spellpoint-Verlust sind hier häufig. Ein Auskundschaften lohnt sich nicht, denn man wird fast an jedem Feld angegriffen (gut zum Punktesammeln).

Bei Punkt 3 trifft man auf Brilhasti, der von vier Dark Guards begleitet wird. Wer nach einem kurzen, aber heftigen Kampf seine ganze Party verloren hat, wird sich fragen, ob man nicht ein bestimmtes Item braucht, um Brilhasti zu besiegen. Leider funktioniert nur die klassische Methode: draufhauen. Die Zauberer können hier auch endlich ihren »Death Strike«-Spruch ausprobieren...

Hat man ihn besiegt, wird man ins Review Board teleportiert, beglückwünscht und mit einem neuen Auftrag konfrontiert. Und hier werden wir das nächste Mal weitermachen. Für die nächste Ebene braucht Ihr unbedingt einen Chronomancer, also fleißig Experience Points sammeln!

Ultima IV

»Ultima IV« gibt immer noch ein paar Rätsel auf. Klaus Marschewski aus Wuppertal hat noch wertvolle Hinweise für Fortgeschrittene gefunden.

— Die Reagenzien »Mandrake Root« und »Nightshade« sind im Handbuch zwar erwähnt, aber gut versteckt.
Mandrake Root: D'G" L'G"
Nightshade: J'F" C'O"
— Das Buch findet man in der Bücherei des Lyzeums; die Glocke auf hoher See bei N'A" L'A" und die Kerze im Bergdorf Cove bei F'K" I'I".
— Die Magic Wands bekommt man in Buccaneers Den (J'O" I'I").
— Man sollte die Skull of Mondain bei rabenschwarzer Nacht (mit dem Kommando »use«) in die Abyss schmeißen.
— Die Steine findet man in folgenden Dungeons:

Dungeons	Stein	Levels
Deceit	Blue	7
Wrong	Green	8
Dasterd	Red	7
Shame	Purple	2
Despise	Yellow	5
Covetous	Orange	7
Hylothe	kein Stein, jedoch alle Altarräume.	

Den weißen Stein sucht man im Gebirge der Serpent Spine. Man findet ihn schnell mit dem »View«-Spell oder einem Gem, dann teleportiert man sich mit einem »Blink«-Spruch an die Stelle. Den schwarzen Stein gibt's im Moongate von Moonglow in der ersten Mondphase.

Martin Damzog aus Minden hat noch zusätzlich die unbekannten Zutaten für drei Zaubersprüche herausgeknobelt:
Resurrect: Ash, Ginseng, Garlic, Silk, Moss, Mandrake;
Gate: Ash, Pearl, Mandrake;
Undead: Ash, Ginseng.

Hallo Freaks



»Hallo Freaks« bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnt, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Petra

Die Antwort zu Emerald Mine

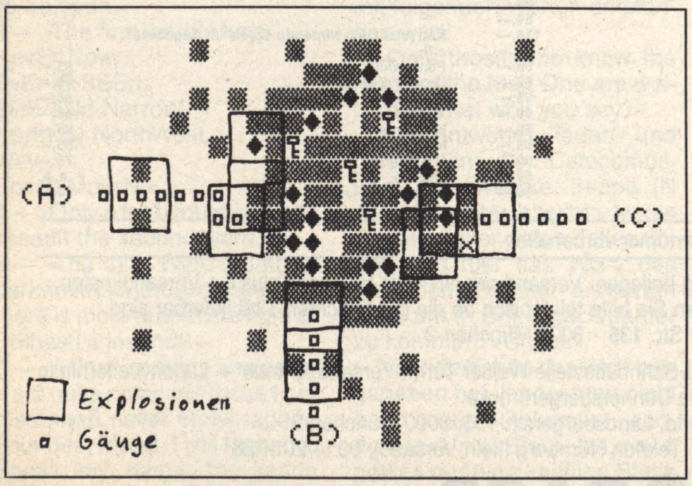
Christian Marz aus Wörth hat einen Schlachtplan zu dem äußerst kniffligen 71. Level von »Emerald Mine« gezeichnet. Grundsätzlich sollte man auf die Flieger achten und keinen Gang zuviel graben. Um den Level zu knacken, sind nur der rote und der blaue Schlüssel nötig.

Position A: Gang graben und vier Flieger freilassen. Dann holt man Schlüssel und Diamanten. Danach geht man zurück nach links und weiter zu Punkt B.

Position B: Einen Gang graben, zwei Flieger freilassen und am Rand zu Punkt C gehen.

Position C: Nur noch einen Gang graben und die Diamanten holen. Man schiebt jetzt einen Stein nach Punkt »X«. Wieder einen Flieger freilassen, die Diamanten holen und erneut einen Flieger befreien.

Jetzt den roten Schlüssel holen und dann raus hier!



Der 71. Level von »Emerald Mine« — endlich gelöst.

Alternate Reality (The Dungeon)

Kay Krüger-Bravels aus Brannenburg hat zwei Fragen zum Rollenspiel »Alternate Reality — The Dungeon«. Er steht vor folgender Situation:

Er hat zwei Staff Pieces zum Acrinimiril gebracht (den des Prisoners und den des Great Wyrm). Außerdem bekam er vom Gargolyle die Pulse Rifle und die Munition, um die Posten vor dem Palast des untoten Königs zu besiegen. Das Oracle sagt, er müsse, um zum Undead King zu kommen, dem Fährmann genau um Mitternacht zwei Goldstücke geben.

Und da hängt Kay fest: Er hat zwar die Goldstücke, die er dem Fährmann gibt; er konnte ihn aber nicht dazu bewegen, seinen Charakter über den Fluß zu rudern. Statt dessen setzt der Fährmann ihn immer am Flußende ab. Hat Kay etwas übersehen?

Die nächste Frage betrifft die »Light Wizard's Guild«: Was muß man machen, um in die Gilde aufgenommen zu werden? Sind 48244 Experience Points zu wenig?

Critical Mass

Mark Brügge aus Dinklage hat eine Frage zu dem Adventure-Oldie »Critical Mass«. Es gibt da eine Stelle, an der er gar nicht weiterkommt:

Nachdem er mit der Wäschequittung aus dem Zoo kommt, und mit einem Taxi zur Wäscherei fahren will, bekommt er nur einen dummen Kommentar vom Programm ausgespuckt. Der Taxifahrer weigert sich zu fahren, weil es in der Gegend nicht gerade gut riecht. Was kann Mark tun, um den Taxifahrer zum Fahren zu bewegen?

Die Antwort zu »Head over Heels«

In Happy-Computer 7/88 fragten wir nach einem Weg, wie man auf dem Planeten »Safari« an die Krone kommt. Nico Schmidt aus Berlin ist bereits soweit und hat einen detaillierten Lösungsweg beschrieben.

— Man nimmt die Trommel auf und stellt sie auf gleiche Höhe neben die Bahn des Roboters.

— Kommt der Roboter, so schiebt man ihn mit Hilfe der Trommel auf die andere Seite der Säule.

— Man springt von der Trommel auf die Säule und nimmt diese mit nach oben.

— Jetzt kommt die Trommel an den Rand der Säule; dann wird sie auf den Roboter geschoben, wenn er vorbeikommt.

— Jetzt stellt man sich an den Rand der Trommel, trennt Head von Heels und springt, wenn sich der Roboter auf der Höhe der Trommel befindet, mit Heels hinüber.

Die Antwort zu Kings Quest III

Oliver Spears hatte in Happy 8/88 Probleme mit dem Adventure »Kings Quest III«. M. Berger (Bitte melde Dich bei uns, Deine Adresse steht nicht auf dem Umschlag...) hat seine Fragen beantwortet:

— Um in die Höhle mit dem Spinnennetz zu kommen, muß man sich mit dem »Fly like an eagle or a fly« in einen Adler verwandeln und zum Netz fliegen. Der Adler packt die Spinne und wirft sie ins Meer. Wenn man zurückkommt, ist die Höhle offen; in ihr findet man den »amber-stone«.

— Um die Meduse zu überlisten, braucht man den Handspiegel (Schlafzimmer des Zauberers, in der Schublade des großen Spiegels). Nun geht man in ein Bild vor der Wüste und tippt »use mirror«, allerdings ohne ENTER zu drücken. Nun geht man in das Bild, in dem die Meduse wartet und drückt schnell die »ENTER«-Taste. Die Meduse sieht sich selbst im Spiegel und wird zu Stein.

— Man verwandelt Manannan mit dem »transforming another into a cat«-Zauberspruch in eine Katze. Man muß den Zauberkuchen allerdings in seinen Frühstücksbrei (»porridge«) bröseln, damit er den Hinterhalt nicht bemerkt. Den Brei gibt es bei dem Bären im Tal. Mit »put cookie in porridge« wird der Kuchen versteckt. Man überreicht ihn dem Zauberer beim nächsten Essen.

Robox

Dagmar Göbel aus Hannover hat zwei Fragen zu dem C 64-Adventure »Robox«.

— Wie kommt man von dem Raumschiff weg, bevor es zerstört wird?

— Wie kommt man in den Dingi-Raum?

Stealth Fighter

Klaus Kitzinger aus München verzweifelt bei der Simulation »Stealth Fighter«. Er würde gerne eine Foto-Aufklärungs-Mission fliegen, bekommt die Kamera nicht zum Laufen; damit scheitert natürlich die Mission. Da half weder ein unterflogenes Ortungssignal noch ein genauer Radaranflug — die Kamera streikt. Wer hat sich schon näher damit befaßt und kann Klaus aus der Klemme helfen?

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Hier findet Ihr ab sofort Tips zu einigen Spielen, die wir in der jeweiligen Ausgabe testen. Diese Tips stammen von uns Testern und sind hauptsächlich für Einsteiger gedacht, um die ersten Hindernisse aus dem Weg zu schaffen. Viel Spaß damit!

Salamander

Zu Beginn des ersten Levels sollte man sich auf die Angriffs-Formationen konzentrieren, die in der unteren Bildschirmhälfte auftauchen. Pustet man die letzte von ihnen weg, erscheint als Extra ein Schutzschild, der einige Treffer schluckt. Dieses Extra kann man spätestens beim tückischen Asteroiden-Feld im zweiten Level sehr gut gebrauchen. (hl)

Nippon

Fernöstliches Flair auf dem C 64 ist ja ganz schön; aber ohne eine gute Ausrüstung ist man schnell verratzt. Die Gegner, die in der Landschaft herumlaufen, schlagen ziemlich kräftig zu. Sehen Sie zu, daß Sie so schnell wie möglich in die nächstgelegene Stadt im Südosten kommen und decken Sie sich mit einer Waffe ein.

Außerdem braucht man Reis, den man relativ billig erstehen kann. Im nordöstlichen Labyrinth brauchen Sie übrigens eine Karte, wenn Sie sich nicht hoffnungslos verirren wollen. (al)

Netherworld

Hier ein paar kleine Tips zu Hewsons ebenso cleverem wie schweren Action-Puzzle-Spiel. Wer schon beim ersten Level verzweifelt, dem kann geholfen werden. Vor allem ist es wichtig, alle Sanduhren aufzusammeln, um genügend Zeit zu erhalten. In welcher Reihenfolge man die Uhren aufsammelt, ist egal. Den Level sollte man systematisch durchkämmen, da einige Diamanten sonst leicht übersehen werden. Es gibt in dieser Spielstufe keine unsichtbaren Diamanten oder ähnliche Scherze.

Da Netherworld später nicht gerade leichter wird, rufen wir hiermit alle Leser auf, uns schöne Karten von den kniffligsten Netherworld-Levels zu schicken. Die besten Beiträge werden dann in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht. (hl)

Overlander

Um den ersten Level nicht wegen Benzinmangels zu früh aufgeben zu müssen, hat sich folgende Strategie bei uns bewährt: Am Anfang volltanken, aber keine Extrawaffen einkaufen. Dann so konstant wie möglich exakt Tempo 150 fahren, außer in den Ecken mit Straßenblockaden, wo man maximal Tempo 100 fahren sollte. Bei Schützen am Straßenrand einfach in der Mitte der Straße bleiben und konstant 150 fahren — Sie werden dann zumindest im ersten Level nicht getroffen. (bs)

Street Fighter

Hier ist die genaue Taktik, mit der man sich bei den ST- und CPC-Versionen mühelos bis zum allerletzten Gegner durchspielen kann: Einfach ständig geduckt bleiben und warten, bis der Gegner nahe genug heran ist. Dann gemütlich Fußtritte verteilen, dabei aber weiterhin in der Hocke bleiben. (hl)

The Empire Strikes Back

Die Asteroiden-Sequenz läßt sich auf dem Atari ST mit folgender Strategie meistern: Fadenkreuz einfach in die linke obere Ecke stellen. So kassiert man maximal zwei Treffer. Wer fehlerfrei durch die Runde gehen will, muß bei einem kritischen Asteroiden schnell in die rechte obere Ecke fliehen.

Die Jedi-Kraft macht übrigens nicht unsterblich. Man ist zwar gegen Schüsse gefeit, Kollisionen mit Raumschiffen oder Gehern ziehen aber immer noch Schildenergie ab. Da man nicht sehen kann, wieviel Schildenergie noch da ist, kann es so zu einem unvermuteten »Game Over« kommen.

Die ST-Version hat angeblich einen versteckten Cheat-Modus. Wer ihn findet, möge ihn uns bitte zuschicken. (bs)

Hawkeye

Wichtigster Hinweis für die C 64-Version: Man muß nicht alles abschießen! Viele Formationen lassen sich überspringen, bei anderen genügt es, sich zu ducken. Wer etwas defensiver spielt, kriegt zwar nicht so viele Punkte, lebt dafür aber etwas länger.

Wenn man alle vier Puzzleteile hat, sollte man nicht gleich in den nächsten Level verschwinden. Meist kann man auf dem Level noch ein Extra, oft sogar ein Extraleben ergattern. Das ist allerdings nicht ungefährlich, da es oft genau am anderen Ende vom Level herumliegt. Für ein Extraleben sollte man dieses Risiko ruhig auf sich nehmen. (bs)



POKE-Ecke

Hades Nebula

Wem die C 64-Version von »Hades Nebula« bisher zu schwer war, kann jetzt aufatmen. Dank der Hilfe von M. Dahm aus Mettmann kann man sich jetzt gefahrlos auf die Gegner stürzen. Hier die POKEs:
POKE 2279, 0 bis 255
für bis zu 255 Leben,
POKE 6505, 76
POKE 6505, 113
POKE 6507, 25
für unendlich viele Leben.
Man kann sogar mit
POKE 7180, 96
die Landschaft von allen Gegnern säubern. Allerdings wird das Spiel dann schnell langweilig — ein Ballerspiel ohne Gegner bringt nicht viel. Gestartet wird in jedem Fall mit
SYS 18550.

Sarcophaser

Markus Wozny aus Gutweiler ist auf seinem Amiga auf den Cheat-Modus zu »Sarcophaser« gestoßen. Sobald die Highscore-Liste erscheint, drückt man die Tasten F3, F5 und F6 gleichzeitig. Dann ist der Cheat-Modus aktiv, und man hat unendlich viele Leben, um sich auszutoben. Viel Spaß beim Ballern!

The Bard's Tale I

Bard's Tale-Tricks und kein Ende: Jetzt ist die IBM-Version dran. Der Kniff, den Jan Vahrenhold aus Münster herausgefunden hat, ist ganz einfach: Man drückt in der Stadt Skara Brae die Taste »Z«. Daraufhin erscheint im Special Slot ein Stone Elemental (AC-Wert 2, 2 bis 33 Hitpoints, keine Spellpoints) und räumt kräftig auf; meistens um die 50 bis 70 Punkte. Level-Eins-Charaktere kommen so schnell und gut beschützt zu höheren Erfahrungsstufen. Netter Trick, nicht wahr?

Better Dead than Alien

Frank Kunzmann aus Hohenaspe hat die Codes für das ST- und Amiga-Spiel »Better dead than Alien« aufgeschrieben.
Elektra
Syzygy
Drambuie
Plug
Mayonnaise
Faucet
Potato
Woomera
Narcissus
Debutante
Firkin
Acoustic
Triptych
Jabberwocky
Whimsical
Carnucopia
Punjabi
Tiddly Pom
Kewpie Doll
Sepulchre
Euphemism
Crossword
Quarantine

Repton III

Alexander Coenen und Mark-Ulrich Maier aus München haben zusammen die Paßwörter zu »Repton III« (C 64) herausgefunden.
A: Prelude 89529
B: Citadel 86102
C: Morning 81761
D: Arkward 00344
E: Fritter 40467
F: Lawless 13567
A: Toccata 40126
B: Upstart 68778
C: Octagon 41507
D: Reserve 78612
E: Revenue 26429
F: Chaotic 85055
A: Phoenix 06663
B: Contest 81854
C: Finale 30108
D: Student 67407
E: Average 40674
F: Enliven 77684

Bubble Bobble

Diesmal gibt's einen Tip zur Schneider CPC-Version zu dem Geschicklichkeitsspiel »Bubble Bobble«. Markus Schneider aus Hennef hat den Code für den zweiten Teil:
ZZ44V4XZ
ZZZXZV5Z
ZZ4434VZ
Z1Y24V11
So kann man sich schnell einmal das Obermonster ansehen. Viel Spaß!

The Great Giana Sisters

Markus Pfeiler aus Hilden hat einige witzige POKEs für »The Great Giana Sisters« (C 64) herausgefunden. Nach einem Reset tippt man einen der folgenden POKEs ein:
POKE 53277, 255: Sprites werden größer
POKE 53277, 9: Ball ist größer
POKE 53277, 80: jedes 2. Sprite ist größer
POKE 7450, 96: mehr Zeit
POKE 2523, 255: mehr Zeit
POKE 2447, 100: mehr Leben
POKE 6664, 96: die Brücken bleiben erhalten
POKE 7326, 173: unendlich viele Diamanten in den Steinen
POKE 2213, 164: Giana ist Punkerin und kann schießen
POKE 4242, 42: Sprung sieht anders aus
POKE 5083, 5: die Laufbewegung entfällt
POKE 4096, 234: kein Scrolling mehr; unspielbar!
POKE 10787, 109: die Sprites werden ausgeschaltet
POKE 3732, 28: Wolken haben eine andere Farbe
POKE 13501, 234:
POKE 13502, 234:
POKE 5112, 0: Giana fällt von oben ins Spielfeld
POKE 10774, 24:
POKE 10831, 24:
POKE 10842, 109:
POKE 10778, 109: Damit kann man problemlos jeden High-Score brechen. Bitte versucht die POKEs erst einmal einzeln aus, bevor Ihr sie kombiniert; alle POKEs zusammen können einen Absturz zur Folge haben. Gestartet wird mit
SYS 2112.

Hier noch einmal der Cheat-Modus für den C 64, ganz einfach erklärt: Man drückt in einer beliebigen Phase des Spiels gleichzeitig die Tasten »ARMIN«. Man bekommt einen saftigen Zeitbonus auf sein Punktekonto addiert und startet im nächsten Level. Vorsicht: der Trick funktioniert nur bis Level 32, im letzten bewirkt er nur einen üblen Absturz.

Beyond the Ice Palace

POKEs für die C 64-Version des Action-Spiels hat Sascha Zupancic aus Erlangen herausgetüftelt. Mit
POKE 19123, 234
POKE 19124, 234
POKE 19125, 234
POKE 5918, 234
POKE 5919, 234
POKE 5920, 234
bekommt man unendlich viele Leben und mit
POKE 16250, 234
POKE 16251, 234
POKE 16252, 234
unendliche viele »Summon Elemental«-Extras. Gestartet wird mit
SYS 2062.

Road Runner

Ludwig Neuberger aus Troisdorf ist auf den Cheat-Modus für die CPC-Version von »Road Runner« gestoßen. Man drückt einfach im Titelbild die Tasten »U« und »S«. Dann erscheint auf dem Bildschirm die Meldung »Cheat Mode«, und man hat unendlich viele Leben im Spiel.

Pro BMX Simulator

Rainer Övelgönne aus Essen ist auf den Trick gestoßen, wie man keine Zeit bei dem C 64-Spiel »Pro BMX Simulator« mehr verliert:
Nach einem Reset gibt man
POKE 8692, 0
ein und startet dann mit
SYS 4096
— schon kann man viel gelassener ans Spielen gehen. Der POKE funktioniert sowohl bei der Standard- als auch bei der Experten-Version.

Apollo 18

Haben Sie sich auch schon geärgert, daß Sie bei »Apollo 18« (C 64) die höheren Missionen nicht zu Gesicht bekamen? Mit den POKEs von Hubert Feyrer aus Mallerdorf ist es kein Problem, sich jede Phase der Mission einzeln anzuwählen. Man lädt das Spiel, macht einen Reset in das Titelbild und gibt einen der folgenden POKEs ein:
POKE 2356, 1 — Mission Control
POKE 2356, 2 — Docking
POKE 2356, 4 — Course Correction
POKE 2356, 6 — Lunar Landing
POKE 2356, 7 — Eva Moon Walk
POKE 2356, 8 — Lunar Start
POKE 2356, 9 — Eva Space Walk
POKE 2356, 11 — Re-Entry
Nachdem man sich für seine Mission entschieden hat, startet man das Spiel mit
SYS 2335.

KORONA SOFT

Hotline
0 52 41 / 2 66 36

IBM	
BARD'S TALE I	79,-
CHARLIE CHAPLIN	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
HANSE	79,-
OOZE	69,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-

ATARI ST	
ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BLACK LAMP	59,-
BERMUDA PROJECT	69,-
BUGGY BOY	53,-
CAPTAIN BLOOD	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GAUNTLET II	53,-
HANSE	69,-
LEGEND OF SWORD	69,-
OOZE	69,-
OUT RUN	53,-
PANDORA	53,-
PHANTASIE III	61,-
RETURN TO GENESIS	59,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-
THE SENTINEL	53,-
THUNDERCATS	53,-
XENON	59,-

COMMODORE 64	Kass / Disk
ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE I	--,- / 40,-
BARD'S TALE II	--,- / 49,-
BARD'S TALE III	--,- / 59,-
BLACK LAMP	29,- / 43,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S AFT	33,- / 53,-
CORPORATION	33,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	29,- / 43,-
ELITE	43,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 39,-
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,- / 53,-
MANIAC MANSION	--,- / 43,-
OOZE	--,- / 59,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PANDORA	33,- / 43,-
PHANTASIE III	--,- / 49,-
POWER AT SEA	33,- / 43,-
RING OF ZILFI	--,- / 43,-
ROADWAR EUROPE	33,- / --,-
TETRIS	29,- / 33,-
TOY SHOP	--,- / 99,-
WASTELAND	--,- / 53,-
WINTER EDITION	--,- / 43,-

AMIGA	
ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BARD'S TALE II	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
FUTURE TANK	43,-
INTERCEPTOR F 18	69,-
OBLITESATOR	69,-
OOZE	69,-
PHANTASIE III	53,-
PORTS OF CALL	69,-
ROCKFORD	53,-
SARCOPHASER	53,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
THE III STOOGES	69,-
THE SENTINEL	53,-
XENON	59,-

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
BARD'S TALE 1	29,- / 49,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	--,- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 43,-
HANSE	33,- / 61,-
OUT RUN	33,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-

SEGA	
AFTERBURNER	79,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GHOST HOUSE	49,-
GREAT BASEBALL	59,-
GREAT GOLF	

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Name: ______________________

Straße: ______________________

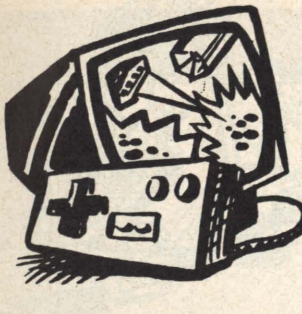
PLZ/Ort: ______________________

Telefon: ______________________

Alter: ______________________

Computersystem: ______________________

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!



Videospiel-Tips

Fantasy Zone II (Sega)

In Power Play 5 haben wir schon einige geheime Shops in der »Fantasy Zone II« aufgestöbert. Sascha Braun aus Dudweiler hat noch mehr versteckte Extras gefunden.

In Runde 3 gibt es sowohl einen geheimen Shop (Szene am See, ganz unten, rechts neben der etwas höher gelegenen Warp-Zone), als auch eine Uhr (Szene mit roter Warp-Zone, links daneben, ganz unten).

In Runde 5 findet man neben dem schon bekannten geheimen Shop ebenfalls eine Uhr (Szene mit den Springbrunnen, in der Mitte des Bildschirms, zwischen den beiden Warp-Zones).

In Runde 6 gibt es einen geheimen Shop (Berg-Szene, in der Mitte des Bildschirms) und eine »Blue Bottle« (Anfangs-Szene, ganz unten, links neben dem sichtbaren Shop).

In Runde 7 findet man schließlich noch eine Uhr (Szene in der Wüste, fast ganz unten).

Alex Kidd (Sega)

Das Superspiel »Alex Kidd in Miracle World« beschäftigt immer noch viele Sega-Fans. Uns erreichen laufend Anfragen, was es denn mit dem Hirotta-Stein und dem letzten Raum, wo am Boden viele verschiedene Symbole zu sehen sind, auf sich hat. Hier nun die Antwort.

Auf dem Hirotta-Stein erkennt man die Reihenfolge, in der Ihr über die Symbole in dem besagten Raum laufen müßt. Also einfach den Hirotta-Stein anwählen und sich die Symbol-Folge notieren. Gelesen wird der Stein von rechts oben nach links unten. Also zuerst die rechte Spalte von oben nach unten, dann die mittlere von oben nach unten und schließlich die linke Spalte von oben nach unten.

Super Mario Bros. (Nintendo)

Das Rätsel ist gelöst: Endlich wissen wir, wie man bei »Super Mario Bros.« in die Negativ-Welt kommt. Die Lösung haben wir einem amerikanischen Nintendo-Freak zu verdanken, der den Trick auf Anfrage eines anderen Nintendo-Besitzers in eine internationale Mailbox eingespeist hat.

Am Ende der Welt 1.2 muß man nicht in die Röhre eintauchen, die einen wieder an die Oberfläche führt, sondern auf die Röhre springen. Wichtig ist, daß der Bildschirm so weit wie möglich nach links gescrollt ist. Nun sollte der zweite Stein von rechts zerbröselt werden (das gelingt natürlich nur, wenn Ihr Super Mario seid). Jetzt muß man geduckt in den Stein ganz rechts hineinspringen (dabei darf er nicht kaputtgehen). Leider klappt dieser Trick nicht bei jedem Versuch. Deshalb nicht die Geduld verlieren, und den Stein immer wieder anspringen. Bleibt Mario schließlich im Stein hängen, wird er in die Warp-Zone transportiert. Taucht man nun in eine der Röhren ein, landet man in der heiß ersehnten Negativ-Welt.

Double Dragon (Spielautomat)

Stefan Thomson aus Ellingstedt spielt oft und gerne den Automaten »Double Dragon«, der demnächst für Computer und Videospiel-Systeme umgesetzt werden soll.

Um die kleinen und großen Rabauken zu besiegen, stellt man sich am besten mit dem Rücken zum Gegner. Wenn nun ein Halunke angetrabt kommt, drückt man die »Jump«- und »Punch«-Taste gleichzeitig. Der Gegner hat dann den Ellbogen im Gesicht und kippt einfach um. Das kann man solange wiederholen, bis er endgültig k.o. ist. Waffen wie Peitsche, Keulen oder Dynamit sind dank diesem Kniff nicht mehr so wichtig.

My Hero (Sega)

Wer bei »My Hero« immer zu früh ins Gras beißt, dem kann nun geholfen werden. Jörg Brockmeier aus Coesfeld hat entdeckt, wie man sich einige Extra-Leben erspielen kann.

Kurz vor Ende des ersten Levels kommen vier Bulldoggen auf einen zu. Wenn Ihr nun die ersten drei Hunde von vorne wegkickt, über den vierten hinwegspringt und ihn anschließend von hinten tretet, erhaltet Ihr ein Extra-Leben. Solange man nicht aus dem Bild hinausläuft, kann diese Prozedur beliebig oft wiederholt werden.

Kid Icarus (Nintendo)

Nachdem wir in der letzten Ausgabe eine Karte zu Welt 1.4 veröffentlicht haben, präsentieren wir diesmal die Karte zu Welt 2.4, die von Gerd Schulze aus Stuttgart stammt.

Gerd hat noch einen Tip für die Festungen. Die Verwandlung in eine Aubergine könnt Ihr verhindern, indem Ihr in den entsprechenden Räumen einen Gegner berührt. Die Spielfigur blinkt dann kurze Zeit und kann solange nicht verwandelt werden.

Rad Racer (Nintendo)

Mit folgendem Trick kann man bei »Rad Racer« die Strecken anwählen. Nachdem die »Start«-Taste gedrückt wurde und man sich einen Wagen ausgesucht hat, könnt Ihr mit Knopf B die Tachometer-Anzeige regeln. Mit jedem Knopfdruck steigt die Anzeige um zwei Punkte, was jeweils einer neuen Strecke (insgesamt acht) entspricht. Wer das Schlußbild sehen will, der muß mehr als 70mal Knopf B drücken. Um das Spiel mit der gewünschten Strecke zu starten, gleichzeitig das Joypad nach schräg rechts oben halten und »Start« drücken.

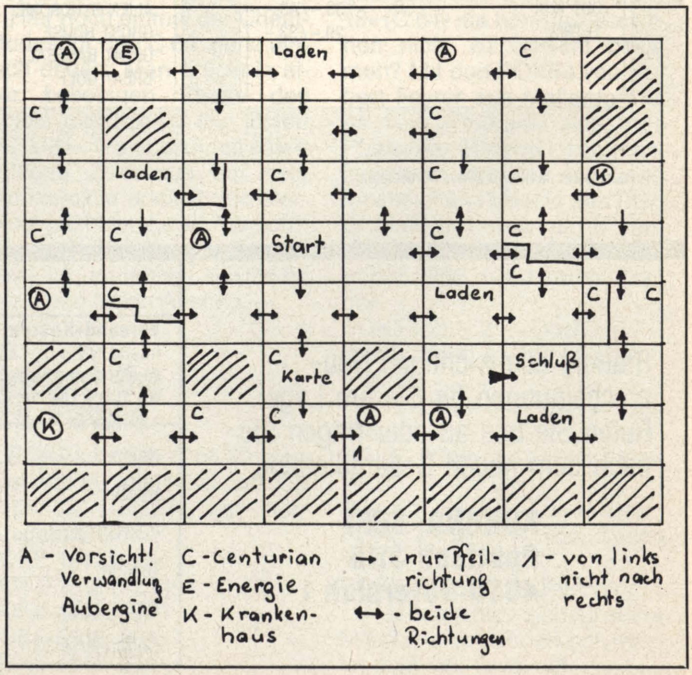
Außerdem bietet Rad Racer einen »Continue«-Modus. Einfach Knopf A und »Start« gleichzeitig drücken.

Afterburner (Sega)

In dem aufreibenden Luftkampf ist schon so mancher Flieger am Boden zerschellt. Harald Gebauer aus Altdorf hat einen Tip parat, der allen »Afterburner«-Fans weiterhilft.

Bis Level 11 kann man allen feindlichen Geschossen ausweichen, indem man nach rechts oder links abdreht, wenn die Torpedos auf einen zukommen. Ab Level 12 hilft eine andere Taktik: Man muß nun nach oben oder unten ausweichen, um nicht getroffen zu werden.

Die Anleitung zu Afterburner ist übrigens nicht ganz fehlerfrei. Neben einigen anderen Ungereimtheiten klappt der dort erwähnte »Continue«-Modus nur bis zum elften Level. Eine etwas präzisere Anleitung hätte viele begründete, aber im Endeffekt überflüssige Reklamationen (»Hilfe, mein Modul ist kaputt!«) von verunsicherten Afterburner-Besitzern verhindert.



Hier seht Ihr die Karte zu Welt 2.4 im Spiel »Kid Icarus«

Preise
Cracked by CWM

Preissenkung bei vielen Artikeln!!! Z. B. bei Nintendo-Spielen s. u.

Das bietet nur CWM:

JB-Design

Nintendo®

Icehockey	65,-	Metroid	85,-	Legend of Zelda	89,-
Super Mario Bros.	65,-	Punch Out	85,-	Nintendo-Vorführkonsole	199,-*
R. C. Pro Am	75,-	Adventure of Link	89,-	Fitneßmatte + 5 Spiele	170,-

SEGA®

Durch eigenen Import* viele Titel ab Lager bereits lieferbar, z. B. Penguinland (Batterie), Maze Hunter 3D, Space Harrier 3D, Rescue Mission (Zapper), Parlour Games, Icehockey + Trackball, Aztec Adventure sowie alle anderen Sega-Artikel, z. B. Alex Kidd II 69,-; Zillion II 59,- usw.

Außerdem:

Sega-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Arcade LPs + CDs (z. B. Sega, Nintendo), Joysticks für S./N. (Competition Pro, Konix Speedking), Sega/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Tips, News, Zeitung ...)

Telefonhotline: 05324/4204

Der Sega/Nintendo-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212-3387 Vienenburg
Tel.: 05342/4204 - Telex: 953876 must
CWM-USERGEMEINSCHAFT
Postfach 1352 - 3388 Bad Harzburg 1

* solange Vorrat reicht

Go-To Datacenter

	Discount Preishits	C 64 D	C 64 K	Amiga	St
16.	Arctic Fox	14,50			
17.	Art Studio	14,50			
18.	Boulderdash Constr	14,50			
19.	Cholo	14,50	9,50		
20.	Elite Collection	14,50	9,50		
21.	Elite 6-Pack Vol. 2	14,50	9,50		
22.	Golf Constructionsset	14,50			
23.	Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
24.	Mario Brothers	14,50			
25.	Nemesis	14,50	9,50		
26.	Ranarama	14,50			
27.	Sentinel	14,50	9,50		
28.	Starglider	14,50	9,50		
29.	The Newsroom	29,00			
30.	They stole a million	14,50	9,50		
31.	Trantor	14,50			
32.	Zynaps	14,50			
33.	Golden Path				18,50
34.	Space Shuttle				18,50
35.	Captain America	14,50			
36.	Computer Hits Nr. 3	14,50			
37.	Schachschule	14,50			
38.	Side Wize	14,50			
39.	Star Paws	14,50			
40.	Stifflip + Co.	14,50			
41.	Thundercats	14,50			
42.	Exolon	14,50			

Weitere 1000 Softwarekombinationen vorrätig. Fordert unseren umfangreichen Softwarekatalog an.

Expreßbestellung Einsenden an: **GO-TO Datacenter · Hohestraße 84 · 4600 Dortmund 1**
☎ **Hot Line: 02 31/10 26 34.** Lieferung per Nachnahme.
Keine Versandkosten ab DM 100,- Auftragswert (sonst DM 5,-) oder gleich mitnehmen bei:

Go-To Helmstudio

Berlin 12, Windscheidstraße 6, Tel. 0 30/3 24 19 41
Bielefeld 17, Oldentruper Straße 287, Tel. 05 21/20 53 22
Dortmund 1, Hohestraße 84, Tel. 02 31/10 26 34
Düsseldorf 1, Karl-Rudolf-Straße 167 b, Tel. 02 11/37 96 76
Frankfurt 1, Mainzer Landstraße 127 a, Tel. 0 69/25 27 57
Freiburg, Malteserordenstraße 1, Tel. 07 61/47 29 66
Hamburg 1, Klosterwall 4-6, Tel. 0 40/33 79 66
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 05 11/34 35 43
Köln 1, Hansa-Ring 102, Tel. 02 21/13 62 44
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 0 89/3 00 66 89
Nürnberg, Gibitzenhofstraße 16, Tel. 09 11/41 66 01
Stuttgart 1, Schwarenbergstraße 106, Tel. 07 11/26 58 06

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

ZAK MC CRACKEN

C64 DISK	44.90
IBM	64.90

C64 (AUSZUG AUS DER LISTE)	DISK
BARBARIAN II	37.90
BARD'S TALE I, II, III JEWEILS	49.90
CARRIER COMMAND*	
EMPIRE STRIKES BACK	37.90
FOOTBALLMANAGER II	39.90
FUGGER	44.90
L.A. CRACK DOWN	39.90
MICKEY MOUSE	37.90
NETHERWORLD	39.90
PRESIDENT IS MISSING	39.90
ROADBLASTERS	37.90
SALAMANDER	37.90
SINBAD	39.90
THREE STOOGES	37.90
WASTELAND	49.90

ATARI ST	
20000 MEILEN UNTER DEM MEER	64.90
ARKANOID II	54.90
BOMBJACK	49.90
CORRUPTION	59.90
EMPIRE STRIKES BACK	49.90
FIRE AND FORGET	59.90
JAPAN SCENERY DISK	49.90
JET	99.00
KAISER	119.00
MICKEY MOUSE	49.90
NETHERWORLD	49.90
OVERLANDER	49.90
SPACE QUEST II	49.90
SUPERSTAR EISHOCKEY	64.90
VIRUS	54.90

STREETFIGHTER

C64 DISK	39.00
ATARI ST	59.90
AMIGA	64.90

KATAKIS

C64 DISK	44.90
AMIGA	49.90

AMIGA	
BERMUDA PROJECT	64.90
BIONIC COMMANDO	64.90
CARRIER COMMAND	69.90
CARRIER COMMAND DTSCH.	74.90
CORRUPTION	59.90
DUNGEON MASTER*	69.90
FIRE AND FORGET	59.90
FUTURE TANK	39.90
JAPAN SCENERY	49.90
NETHERWORLD	49.90
QUADRILLIAN	49.90
SARGON CHESS III	64.90
STARRAY	64.90
SUPERSTAR EISHOCKEY	64.90
WIZARD WARS	64.90

IBM	
BIONIC COMMANDO	49.90
DREAM WARRIOR	49.90
GAUNTLET	37.90
L.A. CRACKDOWN	49.90
THE PRESIDENT IS MISSING	64.90
ULTIMA V	69.90

NINTENDO	
EISHOCKEY	69.00
R.C. PRO AM	79.00
ZELDA 2	84.90

SEGA	
ALESTE*	59.90
ZILLION II*	59.90
MAZE HUNTER*	74.90

SOMMEROLYMPIAD 88

C64 DISK	44.90
ATARI ST	54.90
AMIGA	59.90

WEITERE ANGEBOTE IN UNSERER
KOSTENLOSEN PREISLISTE!

Wir halten ständig einige 1000 Programme für Sie auf Lager – Neuerscheinungen wöchentlich!

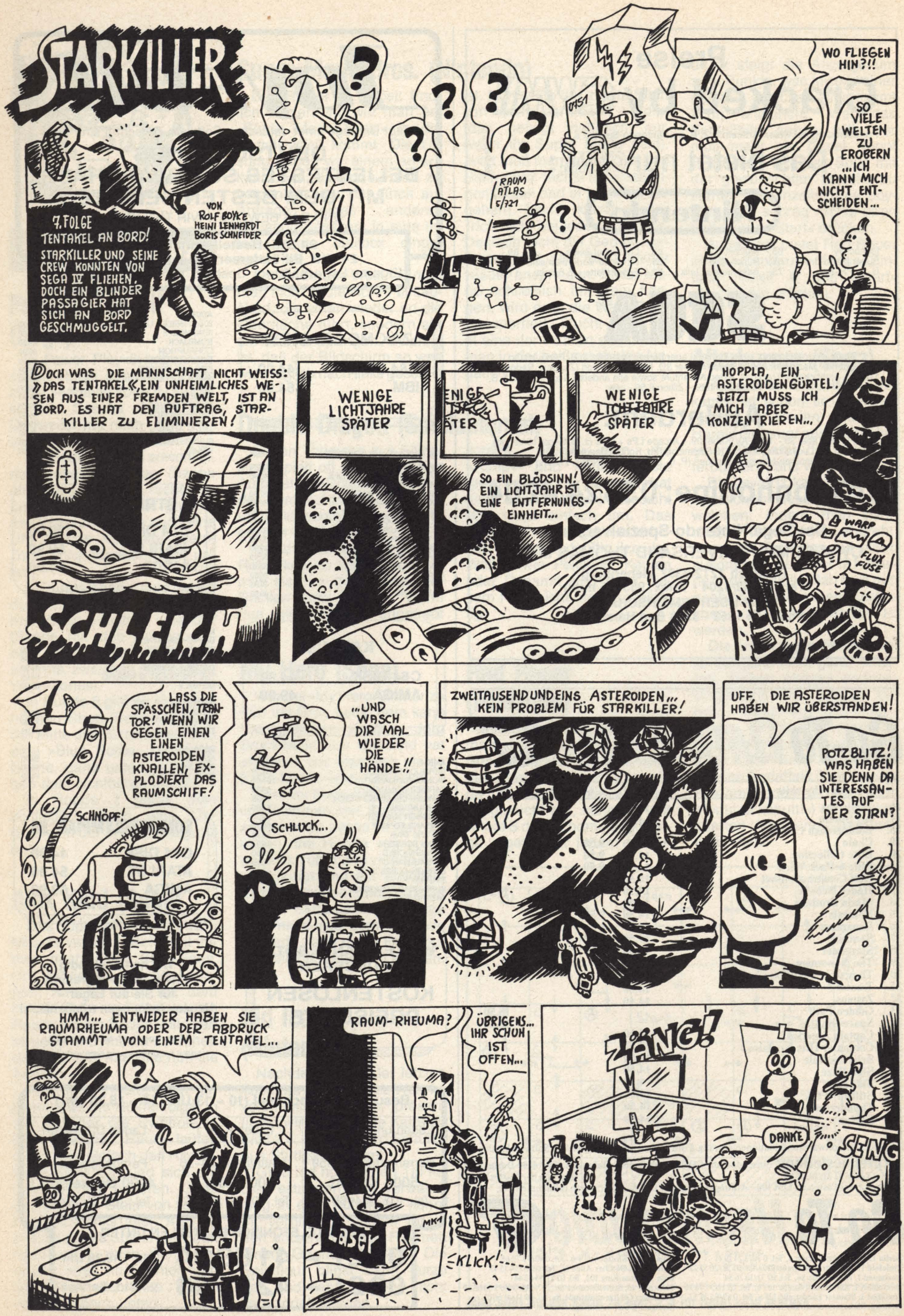
Lieferung nach Verfügbarkeit.
*** Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar.**

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159	Matthiasstr. 24-26	Pempelforterstr. 47
5000 Köln 41	**5000 Köln 1**	**4000 Düsseldorf 1**
Tel.: (0221) 416634	Tel.: (0221) 239526	Tel.: (0211) 364445

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 – 416634 10 – 18.30 Uhr
0221 – 425566 24-Std. Service


STARKILLER
VON ROLF BOYKE HEINI LENHARDT BORIS SCHNEIDER
7. FOLGE
TENTAKEL AN BORD!
STARKILLER UND SEINE CREW KONNTEN VON SEGA IV FLIEHEN. DOCH EIN BLINDER PASSAGIER HAT SICH AN BORD GESCHMUGGELT.
RAUM ATLAS 5/721
WO FLIEGEN HIN?!!
SO VIELE WELTEN ZU EROBERN ...ICH KANN MICH NICHT ENTSCHEIDEN...
DOCH WAS DIE MANNSCHAFT NICHT WEISS: »DAS TENTAKEL«, EIN UNHEIMLICHES WESEN AUS EINER FREMDEN WELT, IST AN BORD. ES HAT DEN AUFTRAG, STARKILLER ZU ELIMINIEREN!
SCHLEICH
WENIGE LICHTJAHRE SPÄTER
SO EIN BLÖDSINN! EIN LICHTJAHR IST EINE ENTFERNUNGSEINHEIT...
WENIGE LICHTJAHRE SPÄTER
HOPPLA, EIN ASTEROIDENGÜRTEL! JETZT MUSS ICH MICH ABER KONZENTRIEREN...
WARP
FLUX FUSE
LASS DIE SPÄSSCHEN, TRANTOR! WENN WIR GEGEN EINEN EINEN ASTEROIDEN KNALLEN, EXPLODIERT DAS RAUMSCHIFF!
SCHNÖPF!
...UND WASCH DIR MAL WIEDER DIE HÄNDE!!
SCHLUCK...
ZWEITAUSENDUNDEINS ASTEROIDEN... KEIN PROBLEM FÜR STARKILLER!
FETZ
UFF, DIE ASTEROIDEN HABEN WIR ÜBERSTANDEN!
POTZBLITZ! WAS HABEN SIE DENN DA INTERESSANTES AUF DER STIRN?
HMM... ENTWEDER HABEN SIE RAUMRHEUMA ODER DER ABDRUCK STAMMT VON EINEM TENTAKEL...
RAUM-RHEUMA?
ÜBRIGENS... IHR SCHUH IST OFFEN...
Laser
KLICK!
ZÄNG!
DANKE
SENG


ZÄNG
DER LASERSTRAHL SAUST DURCH DIE KOMBÜSE...
ZONG
UND AUF DEM RÜCKWEG DURCH STARKILLERS GARDEROBE.
...WOBEI ICH DAS TENTAKEL FÜR DIE ENTSCHIEDEN WAHRSCHEINLICHERE URSACHE HALTE.
JAUL
WUSCH
ZONG
TENTAKEL?
SENG
KURZ DARAUF, IM FILM-VORFÜHRRAUM...
TRANTOR LIEBEN KINO! WOLLEN POPCORN? MAMPF!
ICH HABE HIER EINEN TENTAKEL-DOKUMENTAR-FILM. PASSEN SIE GENAU AUF!
FIEP!
OHA! FALSCHE FILMROLLE...
Urlaub auf Capcom
..SURR...SURR..
DA IST DIE RICHTIGE
ZE PRISONER
ERASERHUT
GEORGE A. ROMERO ZE LIVIN DEADS
CYBERPUNK
DER GRRMINATOR!
BACK TO ZE FUTURE 3
DAS TENTAKEL
NIX FÜR SCHWACHE NERVEN
Eis am Stiel #257
DAS TENTAKEL IST EINE BESONDERS HEIMTÜCKISCHE LEBENSFORM. ES IST EIN MEISTER DER TARNUNG...
EXPEDITION INS TIERREICH
32982. FOLGE
DAS TENTAKEL
UND EXPERTE FÜR MEUCHELMORDE...
JAPS...
GRABSCH
MAMPF!
RÜLPS
WIR HABEN EIN TENTAKEL AN BORD.!!
KEIN ZWEIFEL
SCHWITZ
ABER IN 30 MINUTEN SIND WIR BEI DER NÄCHSTEN GALAKTO-POLIZEI-STATION. DIE HELFEN UNS SCHON.
AH... NATÜRLICH, NUR KEINE PANIK. UFF!
INZWISCHEN, IM MASCHINENRAUM
DRILL
BLUBBER
ANTIMATERIE-SPRIT FÜR HYPER-ANTRIEB NICHT SCHÜTTELN!
UNSER TREIBSTOFF IST AUF EINMAL
ALLE!
DONG!
STRENG WISSENSCHAFTLICH BETRACHTET TREIBEN WIR JETZT HILFLOS IM WELTRAUM...
PANIK
TRANTOR SEIN GERÜSTET!
KLICK KLACK!
5000 LICHTJAHRE VON DER ZIVILISATION ENTFERNT... EIN MORDLÜSTERNES TENTAKEL AN BORD... STARKILLERS CHANCEN DIE NÄCHSTE POWERPLAY ZU ERLEBEN, STEHEN DENKBAR SCHLECHT!

Nintendos gesammelte Werke

Auf diesen beiden Seiten finden Nintendo-Freaks alles, was das Herz begehrt: Sämtliche Spiel-Module und das komplette Zubehör-Programm fürs NES auf einen Blick.

Bei den vielen Modulen für das Nintendo Entertainment System ist es nicht ganz einfach, die Übersicht zu behalten. »Hat das Spiel im Power Play-Test gut abgeschnitten oder war es ein Flop?« ist eine der Fragen, die sich Nintendo-Besitzer vor einem Modul-Kauf immer wieder stellen. Um Euch das Nachblättern in älteren Power Play-Ausgaben zu ersparen, haben wir alle in Deutschland erhältlichen und für die nächsten Monate angekündigten Nintendo-Module.

Neben dem Namen des Spiels seht Ihr eine Kurzbeschreibung des Programms. Dort werden mit wenigen Worten das Spielprinzip erklärt und Highlights genannt. Wem unser Kommentar zu knapp ist, der soll bitte den ausführlichen Test in der entsprechenden Power Play lesen (sofern über das Modul schon berichtet wurde). Schließlich sind noch eventuelle Besonderheiten, der Preis und die Power-Wertung jedes Moduls aufgeführt.

Da wir ab dieser Power Play unser Wertungs-System ändern, haben wir die alten Wertungen an das neue System angepaßt (Umrechnungs-Formel: Alte Power-Wertung x 10). Spiele, die in früheren Ausgaben noch nicht getestet wurden, haben wir neu bewertet. (mg)

Alle Module für das Nintendo-Videospiel

Spiel	Kurzbeschreibung	Besonderheiten	Test in Ausgabe	Preis	Power-Wertung
Action					
Gradius (Nemesis)	Fantastische Umsetzung des Spielhallen-Hits. Sieben Levels, tolle Grafik, fetzige Musik, tonnenweise Gegner-Sprites und Action pur.	—	PP4	89 Mark	85
Action-Adventures					
Castlevania	Gruselige Action in Draculas Schloß. Versteckte Extras, schöne Grafik, Scrolling und viel Spielwitz.	—	PP4	89 Mark	80
Kid Icarus	Gutes Action-Adventure mit Action satt. Wenig Puzzles, viel Geschicklichkeit, Paßwort-Feature.	—	PP1	89 Mark	75
Metroid	Stimmungsvolles Action-Spiel mit vielen Puzzles. Hoher Spielspaß, viele versteckte Extras, Paßwort-Feature, durchdachtes Spielkonzept.	—	PP4	89 Mark	80
The Goonies II	Tolle Geschicklichkeits-Grübelei mit abwechslungsreicher sowie guter Grafik und schöner Musik. Viele Extras, Paßwort-Feature.	—	PP5	89 Mark	80
The Legend of Zelda	Hervorragendes Action-Adventure mit schlichter Grafik, aber pfundweise Spielwitz. Heute schon ein Klassiker.	Ba	PP2	99 Mark	85
Zelda II: The Adventure of Link	Fantastischer Nachfolger des Superhits. Bessere Grafik, stimmungsvolle Musik, viele Puzzles und enorm hoher Spielspaß.	Ba	PP6	99 Mark	85
Sportspiele					
Athletic World	Modul mit fünf witzigen, aber schweißtreibenden Sportarten für die Muskelkater-Matte. Toller Party-Gag.	FC	PP3	—	70
Ice Hockey	Beste Eishockey-Simulation, die zur Zeit erhältlich ist. Zwei-Spieler-Modus, Computer-Gegner. Ein Muß für alle Sportspiel-Fans.	—	PP5	69 Mark	95
Golf	Mittelmäßiges Golfspiel für ein bis zwei Spieler. Nur 18 Löcher. Steuerung ähnlich wie bei »Leaderboard«.	—	PP2	69 Mark	50
Mike Tyson's Punch-Out	Erstklassiges Bildschirm-Boxen gegen 14 verschiedene Computer-Gegner. Tolle Grafik, viele Gags, sehr hohe Spielmotivation.	—	PP4	89 Mark	80
Pro Wrestling	Gute Catch-Simulation mit etlichen Computer-Gegnern. Viele Schlagtechniken, komplizierte Steuerung, Zwei-Spieler-Modus.	—	PP4	79 Mark	65
Slalom	Unterhaltsames Slalom-Rennen mit 24 verschiedenen Strecken. Rasante, fließende 3D-Grafik, Trick-Ski-Einlagen.	—	PP3	69 Mark	60
Soccer	Durchschnittliches Fußball-Spiel für ein oder zwei Spieler. Fünf Computer-Gegner, kleine Spielfiguren, horizontales Scrolling.	—	PP3	69 Mark	55
Tennis	Hervorragende Tennis-Simulation für einen Spieler (gegen Computer) oder zwei Spieler (nur Doppel gegen Computer, kein Einzel gegeneinander).	—	PP2	69 Mark	80
Urban Champion	Miserables Prügelspiel für ein oder zwei Hobby-Rowdys. Zwei Halbstarke boxen auf der Straße (nur zwei Angriffsschläge).	—	PP2	69 Mark	15
Volleyball	Gute, technisch anspruchsvolle Volleyball-Simulation. Zwei-Spieler-Modus, Computergegner, kleine Spielfiguren.	—	PP4	69 Mark	65
Rennspiele					
Excite Bike	Horizontal scrollendes Hindernis-Motorrad-Rennen mit Strecken-Editor. Anfangs recht motivierend, auf Dauer zu wenig Abwechslung.	—	—	69 Mark	54
Mach Rider	Actionreiches Motorrad-Rennen mit Strecken-Editor. Gegner und Hindernisse kann man abschießen. Schlichte, aber schnelle 3D-Grafik.	—	—	69 Mark	42
R.C. Pro-Am	Spektakuläres Autorennen ähnlich wie »Super Sprint« mit Scrolling und vielen tollen Extras. Mächtig empfehlenswert.	—	PP5	89 Mark	85
Rad Racer	Schnelles Autorennen mit absolut fließender 3D-Grafik. Acht verschiedene, hügelige Strecken, schöne Musik.	—	PP4	89 Mark	75

Erklärungen zur Modul-Übersicht

FC — wird zusammen mit dem Fitness-Center verkauft (Preis: 198 Mark)
LP — nur mit der Lichtpistole (Zapper) spielbar
Gr — liegt dem Grundgerät bei
Ba — Modul mit eingebauter Batterie; deshalb Spielstand speicherbar.

Zubehör für das Nintendo Entertainment System

Lichtpistole:	Zapper	69 Mark
Joystick:	Competition Pro	69 Mark
Joystick:	Speed King	49 Mark
Joystick:	Wico	59 Mark
Fitness-Center:		198 Mark (inklusive Modul)

Spiel	Kurzbeschreibung	Besonderheiten	Test in Ausgabe	Preis	Power-Wertung
Geschicklichkeits-Spiele					
Balloon Fight	Witzige »Joust«-Variante für bis zu zwei Spieler (gleichzeitig). Alleine weniger unterhaltsam.	—	PP1	69 Mark	65
Clu Clu Land	Originelles Geschicklichkeits-Spiel. Etwas an »Pac-Man« angelehnt. Zwei Spieler gleichzeitig.	—	PP3	69 Mark	65
Donkey Kong	Unvollständige Umsetzung des Klassikers. Nur drei (statt vier) Bilder. Nur für Fans interessant.	—	—	69 Mark	47
Donkey Kong 3	Keine spielerische Ähnlichkeit zu den beiden Vorgängern. Erinnert entfernt an »Galaxian«.	—	—	69 Mark	41
Donkey Kong Jr.	Originalgetreue Version des Spielhallen-Hits. Gutes Geschicklichkeits-Spiel mit vier verschiedenen Bildern.	—	—	69 Mark	52
Ice Climber	Putziges Hüpf-Kletter-Spiel für ein bis zwei Spieler (gleichzeitig). 32 verschiedene Bilder.	Gr	—	—	62
Kung Fu	Kaum Unterschiede zu »Kung-Fu Master«. Karate-Action in fünf Levels mit horizontalem Scrolling.	—	PP2	69 Mark	45
Mario Bros.	Gelungene Umsetzung des Spielautomaten-Klassikers. Für ein oder zwei Spieler (gleichzeitig).	—	PP1	69 Mark	65
Popeye	Nintendo-Version des Uralt-Arcade-Hits. Drei Bilder mit mickriger Grafik. Nur für Oldie-Freaks.	—	—	69 Mark	33
Pinball	Müder Flipper mit wenig spielerischen Finessen. Bestenfalls für Flipper-Fans interessant.	—	PP3	69 Mark	35
Super Mario Bros.	Geniales Geschicklichkeits-Spiel mit vielen versteckten Extras. Ein absolutes Muß für alle NES-Freaks.	—	—	69 Mark	92
Wrecking Crew	Auf Dauer eintöniges Kletterspiel mit 100 Level und eingebautem Editor. Vertikales Scrolling.	—	PP1	69 Mark	35
Lichtpistolen-Spiele					
Duck Hunt	Ziemlich müde Lichtpistolen-Action. Zwei Spiele: Tontaubenschießen und Entenjagd.	LP	PP3	69 Mark	25
Gumshoe	Intelligentes Spielprinzip, bei dem man auch nachdenken muß. Mit Abstand bestes Lichtpistolen-Spiel.	LP	PP3	79 Mark	70
Wild Gunman	Revolverhelden-Duell via Bildschirm. Wer schneller zieht, gewinnt. Auf Dauer sehr langweilig.	LP	PP5	69 Mark	25

Die Preisangaben beruhen auf Informationen der Hersteller/Vertriebe und enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer. Marktpreise können abweichen.

HIGH HALL OF FAME SCORES

Hier ist sie endlich: die High-Score-Ecke in der Power Play, die in vielen Leserbriefen gewünscht wurde.

Wir zählen natürlich auf Eure Mitarbeit. Uns sind High Scores zu allen Computer-, Video- und Automatenspielen herzlich willkommen. Wir picken uns dann jeden Monat die Top-Leistungen heraus und veröffentlichen sie. Klar, daß auch die Namen der Super-Spieler genannt werden.

Eines solltet Ihr allerdings bedenken: Wenn wir merken, daß bei 90 Prozent der Einsendungen geschummelt wird, dann werden wir die High-Score-Ecke wieder begraben. Seid also fair, und schickt uns nur ehrlich erspielte High-Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Es wäre toll, wenn Ihr dazuschreiben würdet, ob Ihr spezielle Taktiken angewandt habt, oder ob im 285. Level noch etwas ganz Außergewöhnliches passiert.

Um Euch ein bißchen anzuspornen, haben wir hier in der Redaktion unsere High-Score-Büchlein durchgeschaut und ein paar aktuelle Scores herausgepickt. Also keine Müdigkeit vorschützen und ran an die Joysticks beziehungsweise Joypads. Schickt Eure High-Scores an folgende Adresse:

Markt und Technik Verlag
Redaktion Power Play
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

(mg)

Heinrich:
Bomb Jack (ST): 206.360
Bionic Commando (C 64): 57.580
Punch-Out (Nintendo): Piston Honda II in 2:01:97 Minuten versemmelt

Boris:
Virus (ST): 27.349
Impossible Mission II (ST): 57.100
Rescue on Fractalus (C 64): 81.708

Martin:
R.C. Pro Am (Nintendo): 150.071
R-Type (Spielautomat): 243.400
Fantasy Zone II (Sega): 271.700
Galaga 88 (PC-Engine): 1.050.060

Anatol:
Star Wars (ST): 1.106.780
Punch-Out (Nintendo): 0:42:00 Minuten, um Glass Joe wegzuputzen

LESERBRIEFE

»Super« oder »Hilfe!«

Die recht kritischen Bewertungen der einzelnen Spiele finde ich sehr gut und unerläßlich. Zwar wurde schon des öfteren von Euch ein Spiel zerrissen, von dem ich persönlich sehr begeistert war, aber die Kritiken waren bei ehrlichem Zugeständnis meist gerechtfertigt.

Wenn ich mich aufgrund von Vorankündigungen auf ein Spiel freue, bin ich immer sehr auf Eure Bewertungen gespannt. Da fällt mir nicht gleich das Gesicht runter, wenn da ein »Na ja« rauskommt. Die Wertung wird ja schließlich vom jeweiligen Tester begründet. Ich wäge dann immer ab, ob die aufgeführten Gründe die zu einer Abwertung führten, für mich von Bedeutung sind. Bin ich aber ein begeisterter Fan eines bestimmten Spiel-Genres, hält mich keine Kritikt vom Kauf ab. Manchmal halte ich sogar negative Bewertungskriterien für positiv (Ihr: »Zu langatmige Spiel-Sequenzen«. Ich: »Gottlob auch mal eine Entpannungsphase«).

Ich finde es daher nur natürlich, daß es vorkommen kann, daß der eine Tester »Super« sagt und der andere nur »Na ja«. Das zeigt doch ganz klar, wie unterschiedlich die Geschmäcker sind.

Gerhard Schulz, Ilshofen

Briefe her!

Habt Ihr Fragen, Kritik, Lob und Anregungen auf Lager? Wollt Ihr Eure Meinung zur Spiele-Szene und Power Play loswerden? Dann nichts wie ran an Griffel oder Textverarbeitung und einen Leserbrief geschrieben! Unsere Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Japanisch für Anfänger

In Ausgabe 5 habt Ihr gefragt, wer den japanischen Text auf dem Bildschirmfoto auf Seite 16 übersetzen kann. Egal, ob das ernsthaft gemeint war oder nicht, möchte ich dies tun. Die alte Frau sagt zu dem Titelhelden: »Ach, du willst diesen Kristall zum Tempel zurückbringen! Durchquere den Tunnel, der im Norden liegt«.

Yoshi Tambo, Hamburg

Über diesen Brief haben wir uns ganz besonders gefreut. Wir haben offengestanden nicht geglaubt, daß einer unserer Leser in der Lage wäre, den japanischen »Zelda II«-Text zu übersetzen. Yoshi hat's toll hinbekommen, wofür wir uns ganz herzlich bedanken. (hl)

Pink Patzer

Zum »Pink Panther«-Test in Ausgabe 5: Ihr schreibt, daß die ST-Version kein Scrolling hat. Das stimmt nicht! Die ST-Version scrollt, aber dafür die CPC-Version nicht.

Simon Mensel, Niederstetten

Hoppla, diese Verwechslung war wirklich meine Schuld. Vielen Dank an Simon und alle anderen Leser, die mich auf den Fehler aufmerksam gemacht haben. (hl)

Woher?

Rennt Ihr den Softwarefirmen die Bude ein, um an neue Testmuster zu kommen, oder wartet Ihr, bis ein Händler Euch ein Programm zuschickt? Manchmal vergeht zwischen dem Erscheinungsdatum eines Programms und dem dazugehörigen Testbericht nämlich eine ganz schöne Zeitspanne; bei anderen Zeitschriften ist das allerdings nicht anders.

Andreas Kleimann, Norderney

Wir bekommen unsere Testmuster direkt von den Softwarefirmen. Daß Spiele-Tests manchmal ein wenig spät erscheinen, hat einen anderen Grund. Der Redaktionsschluß von Power Play ist mehrere Wochen vor dem Erscheinungstag. Erscheint ein Spiel nach Redaktionsschluß, können wir's erst eine Ausgabe später testen. Ein konkretes Beispiel anhand der Seite, die Ihr gerade lest: Die Power Play-Ausgabe, in der sie steht, ist seit Mitte September erhältlich. Geschrieben habe ich diese Seite... Moment, wo ist der Kalender (Raschel-Raschel)... Ende Juli, also gut sechs Wochen vorher. Diese Zeitprobleme haben wir natürlich auch mit fast allen Spiele-Tests. Wenn wir ein Vorab-Muster von einem Spiel bekommen, können wir natürlich wesentlich aktueller berichten. (hl)

Street Fighter

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

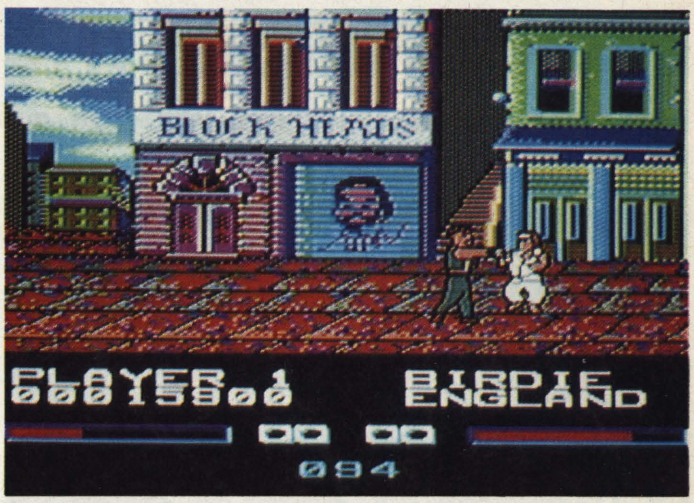
Grafik	80
Sound	64
Power-Wertung	59

Harte Action, fliegende Fäuste, mehrere Feuerknöpfe und herrlich animierte Sprites zeichnen den populären Capcom-Spielautomaten »Street Fighter« aus. Jetzt kann man sich auch auf dem heimischen Computer im Zweikampf versuchen, denn die Adaptionen sind vor kurzem erschienen.

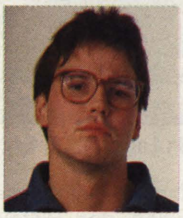
Wer die C 64-Umsetzung kauft, wird gleich mit zwei Street Fighter-Versionen beglückt, von denen die schlechtere spontane Entsetzensschreie bei uns auslöste. Wir widmen uns beim Test deshalb ausschließlich der besseren Version, die auf der Vorderseite der Diskette (beziehungsweise Kassette) zu finden ist.

Die Sprites sind etwas kleiner als beim Automaten ausgefallen. Es gibt fünf farbenfrohe Hintergrund-Grafiken, vor denen sich die Kämpfe abspielen. Mal knufft man sich in London, mal vor einer New Yorker U-Bahn oder in einem japanischen Szenario.

Zu Beginn kann man zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen, außerdem gibt's noch einen Zweispieler-Modus. Verliert einer der beiden Spieler, so ist das Spiel beendet. Die Spielfigur kann in alle Richtungen treten und schlagen; sie dreht sich automatisch in Richtung des Gegners. In jedem der fünf Level treten zwei verschiedene Gegner an, die man jeweils zweimal auf die Matte legen muß. Insgesamt muß man 20mal siegen, um den Titel des Ober-Fighters zu erringen. (al)



Der Prügel-Tourismus führt Sie durch fünf Länder (C 64)



Technisch ist Street Fighter voll auf der Höhe: Die Hintergrund-Grafiken sind toll gezeichnet, die Musik klingt knackig und die Sprites hüpfen munter animiert durch die Luft. Ein großes Lob an die Grafiker, in diesem Sektor stimmt einfach alles. Doch dann sackt der gute Eindruck zusammen. Spielerisch hat es nicht die Klasse eines »International Karate +«, denn die Computer-Gegner sind keine Leuchten. Deshalb ist der einfache »Novice«-Modus (der an sich nichts Schlechtes ist) hier von Nachteil. Wenn man sich alle Gegner und Hintergrundgrafiken angesehen hat, sinkt die Motivation gewaltig, sich auf einer höheren Schwierigkeitsstufe nochmal durchzuschlagen. Kampfsport-Fans bekommen mit Street Fighter ein grafisch schönes Programm, das zwar eine Zeitlang Spaß macht, aber keinen übertrieben guten Eindruck hinterläßt.

The Empire Strikes Back

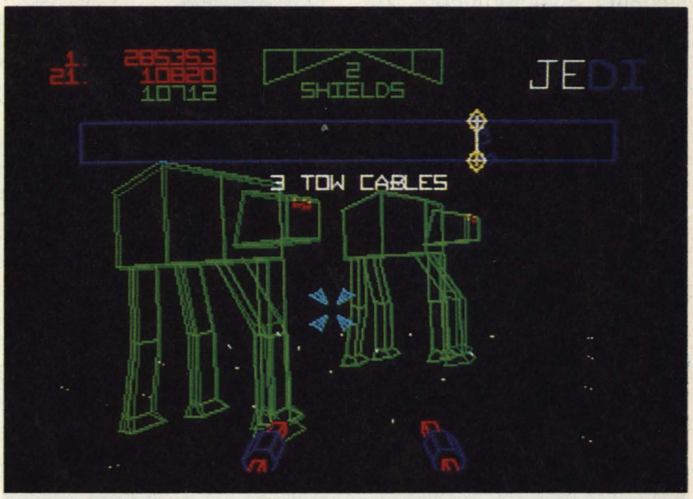
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Domark

Grafik	55
Sound	71
Power-Wertung	48

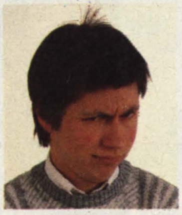
Das Imperium ist mächtig böse auf die Rebellen, die den Todesstern vernichtet haben. Deswegen machen sich imperiale Truppen auf den Weg zum Eisplaneten Hoth, um dort die rebellische Allianz zu vernichten. Im Computerspiel »The Empire Strikes Back« müssen Sie für die Verteidigung der Rebellen kämpfen.

Im ersten Level geht es darum, kleine Roboter-Sonden zu vernichten. Wenn diese nicht schnell genug zerstrahlt werden, senden Sie die Position des Rebellen-Hauptquartiers an Erzfeind Darth Vader. Der läßt im zweiten Level seine Geher-Kampfmaschinen auf die Rebellenbasis zustapfen. Danach geht es mit dem Raumschiff »Rasender Falke« zu einer zukünftigen Raumschlacht. Schließlich müssen Sie noch durch ein gefährliches Asteroiden-Feld fliegen, um so den vierten Level zu beenden. Danach geht das Spiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los.

Für besonders gute Leistungen erhält man Punkte-Boni und Buchstaben. Wer die vier Buchstaben des Wortes »JEDI« beisammen hat, wird kurzzeitig unverwundbar. (bs)



Hier wurden die Programmierer anscheinend von der »Macht« verlassen... (ST)



Eine merkwürdige Mischung: Drei kindisch einfache Levels und eine teuflisch schwere Asteroiden-Sequenz, die kaum ein Mensch schaffen kann, die mit einem billigen Trick (siehe Power-Tips) aber ganz einfach überlistet werden kann. Spielspaß kommt da nur für wenige Minuten auf und mit dem spannenden Automaten ist kein Vergleich zu ziehen. Dazu kommt, daß die 3D-Grafik von »The Empire Strikes Back« auf dem ST langsamer ist als die von »Star Wars«. Wieso hat Domark für das neue Spiel andere, anscheinend schlechtere Programmierer verpflichtet? Lobenswert ist nur die schöne Umsetzung der Star-Wars-Musik, die Soundeffekte sind hingegen von der müden Art.

Mickey Mouse

Walt Disneys Comic-Held sorgt jetzt auch auf Heimcomputern für Spaß und Spannung.

Atari ST, C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 45 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	57
Sound	71
Power-Wertung	41

Die Wertungen für die C 64-Version

Grafik	87
Sound	71
Power-Wertung	52

Die Wertungen für die Atari ST-Version

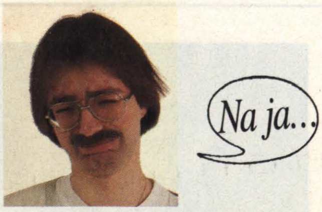


Eines der vier »Unter-Spiele« führt Mickey durch ein Labyrinth (C 64)

Disneyland wird von einem bösen Ogre bedroht. Der hat mit einem Zauberstab das Land in Tiefschlaf versetzt, den Stab in vier Teile geteilt und diese in vier Türmen versteckt. Dort haben es sich inzwischen Geister und Monster gemütlich gemacht.

Da kommt der bekannte Mäuserich Mickey gerade von seinem Sommerurlaub zurück, sieht das Chaos und schreitet sofort zur Tat. Er füllt seine Wasserpistole mit Zauberwasser, packt einen großen Hammer ein und zieht los, um die Türme zurückzuerobern. Die Geister zerfallen zu Staub, wenn sie mit dem Zauberwasser getroffen werden. Die Monster hingegen können Erschütterungen und Lärm nicht vertragen und verpuffen, wenn man in ihrer Nähe auf den Boden haut. Zurück bleibt stets ein Gegenstand, meist Wasser zum Nachfüllen der Pistole, manchmal aber auch ein Extra (Leim, Extra-Leben oder Geister-Bombe) oder gar ein Schlüssel.

Mit dem Schlüssel kann Mickey die Türen im Turm öffnen. Hinter jeder Tür verbirgt sich ein kleines Geschicklichkeits-Spiel. Wenn Mickey das Spiel gelöst hat, nagelt er die Tür für alle Zeiten zu und kann den Turm weiter hinaufklettern. Sind alle Türen zu, kommt es zu einer Begegnung mit einer feuerschmeißenden Hexe, die den Zauberstab hat. Kann Mickey auch diese besiegen, geht es auf in den nächsten Turm, bis alle Teile des Stabs wieder da sind. Zu den vier »Spielen im Spiel« kommen keine weiteren dazu, sie werden allerdings allmählich immer schwieriger. (bs)



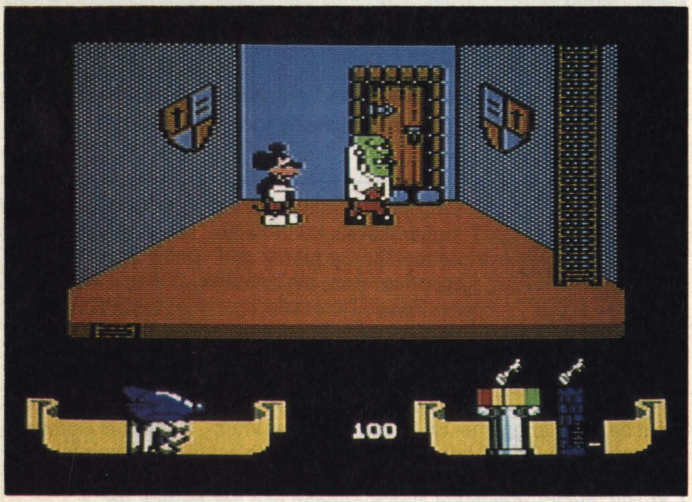
Müde und ohne Mumm: Das Micky Maus-Spiel von Gremlin wird schon nach einer halben Stunde langweilig. Dann hat man die vier »Spiele im Spiel« ausführlich durchgekaut und festgestellt, daß es ihnen an Substanz mangelt. Und immer wieder dieselben laschen Mini-Spielchen bestreiten? Da kann ich mir für Mensch und Maus spannendere Dinge vorstellen.

Die ST-Version ist grafisch ein kleines Meisterwerk. Weil man sich diese Super-Grafik immer wieder gerne ansieht, macht die ST-Version auch etwas mehr Spaß als Mickey Mouse auf dem C 64. Die spielerischen Dürftigkeiten können damit aber nicht ganz kaschiert werden, so daß dieses Programm ein Fall für Fans der Comic-Figur bleibt.

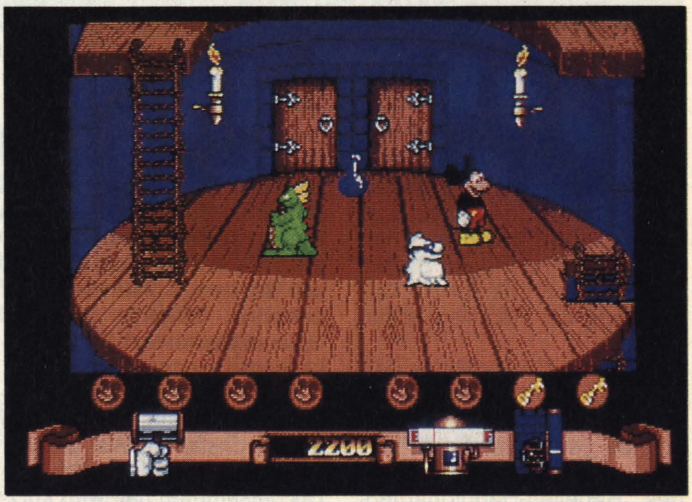


Man traut seinen Augen nicht, wenn man die Zeichentrick-ähnliche Animation auf dem Atari ST sieht. Hier scheinen die Programmierer wirklich eng mit den Künstlern bei Walt Disney zusammengearbeitet zu haben, denn wie die Monster sich bewegen, sich auflösen und in Extras verwandeln, ist kinoreif gut animiert. Dann traut man seinen Augen ein zweites Mal nicht, wenn man die C 64-Grafik sieht, die gegenüber dem ST lieblos und primitiv wirkt.

Spielerisch ist Mickey Mouse aber eher eine graue Maus: Immer und immer wieder macht man dieselben Züge, spielt dieselben Mini-Spiele, bis man beinahe den ersten Turm geschafft hat, von der Hexe weggeputzt wird und wieder ganz von vorne anfangen darf. Wer sich da noch motiviert fühlt, darf sich zu den hartgesottenen Spielern zählen.



Auf dem C 64 wirkt die Grafik klobig



Jede Tür muß zugenagelt werden, um an den Zauberstab zu kommen (ST)


23 WEGE, IN DIE GESCHICHTE DES SPORTS EINZUGEHEN
FIGURE SKATING
100M DASH
SPEED SKATING
HOT DOG
FREESTYLE RELAY (SWIMMING)
SKI JUMP
BOBSLED
TRIPLE JUMP
ROWING
JAVELIN
SHOW JUMPING
HIGH JUMP
FENCING
CYCLING
Summer Games I+II – brandneu für Spectrum und Amstrad Schneider
Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.
GOLD
SILVER
BRONZE
EPYX
23 EVENTS
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
erhältlich für C64/128 Spectrum Schneider/ Amstrad
U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388
EPYX®
U.S. GOLD
© 1988 Epyx Inc. All rights reserved.
Epyx is a Registered Tradmark No. 1195270
CANOEING
POLE VAULT
BIATHLON
GYMNASTICS
FREE SKATING
100M FREESTYLE (SWIMMING)
SKEET SHOOTING
4 x 400M RELAY
DIVING
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2 Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Summer Olympiad

Hat's für das Ticket nach Seoul nicht gereicht? Macht nichts, denn mit »Summer Olympiad« werden Sie trotzdem zum Olympia-Teilnehmer.

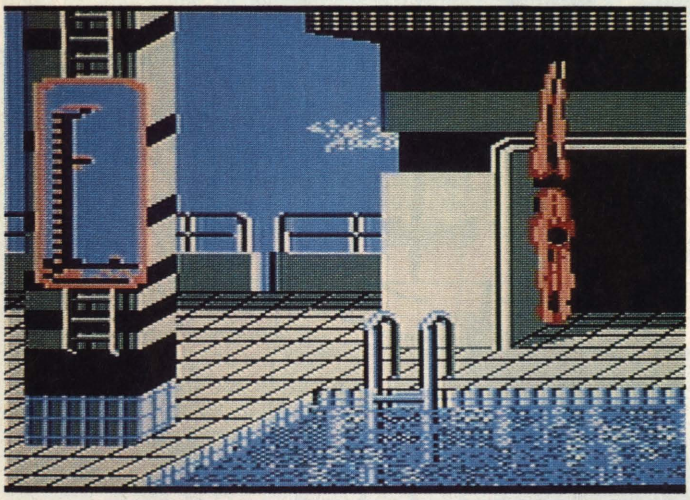
Atari ST, C 64 (Amiga, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Grafik	66
Sound	50
Power-Wertung	42

Die Wertungen für die C 64-Version

Grafik	81
Sound	65
Power-Wertung	68

Die Wertungen für die Atari ST-Version



Die Gold-Medaillenjagd geht weiter: Das englische Softwarehaus Tynesoft hat den Nachfolger zum Sportspiel »Winter Olympiad 88« veröffentlicht. Er nennt sich »Summer Olympiad« und paßt so richtig schön zu den olympischen Sommerspielen in Seoul. Am Computer können bis zu sechs Spieler in fünf Disziplinen antreten: Tontaubenschießen, Dreisprung, Fechten, Turmspringen und Hürdenlauf.

Bei fast allen Sportarten sind vor allem Timing und Fingerspitzengefühl gefragt. Nur beim Hürdenlauf wird rohe Kraft verlangt: schnelles Joystick-Rütteln hilft Ihrer Spielfigur hier auf die Beine. Man muß natürlich auch drauf achten, im richtigen Moment abzuspringen, wenn eine Hürde naht. Bei Amiga und ST sieht man die Strecke realistisch aus der Perspektive des Athleten. Wer eine der 8-Bit-Versionen spielt, bekommt das Geschehen von oben gezeigt. Auch beim Tontaubenschießen gibt's einen Bonus für Amiga und ST, denn bei diesen Computern kann man mit der Maus steuern, was bei dieser Disziplin merklich besser klappt, als Fuchteln mit dem Joystick.

Die anderen Disziplinen bieten keine Besonderheiten: wer am geschicktesten steuert, angelt sich die Gold-Medaillen. Leider können bei keiner Sportart zwei Spieler gleichzeitig antreten. (hl)

◀ Alles klar zum Eintauchen (C 64)



Zwei Versionen von unterschiedlicher Qualität: Auf dem Atari ST machen die Sommer-Spiele am meisten Spaß. Die Grafik ist bei allen Disziplinen gut bis hervorragend und Gags wie die 3D-Perspektive beim Hürdenlauf sorgen für ein gutes Spielgefühl. Auf dem C 64 muß man sowohl bei Grafik als auch bei der Spiel-Motivation Abstriche machen.

Der letzte Schliff fehlt aber bei beiden Versionen. Kleine spielerische Schludrigkeiten sind daran schuld, daß aus Summer Olympiad kein Spitzen-Programm wurde. Als wir zu viert eine Redaktions-Runde spielten, brach bei einigen Disziplinen das große Gähnen aus. Während ein Spieler gegen den Computer fechtet oder läuft, müssen die anderen zusehen.



Summer Olympiad ist eine klare Steigerung zum laschen Vorgänger »Winter Olympiad 88«. Das gilt vor allem für die ST-Version. Sie überrascht mit zum Teil hervorragend gezeichneter Grafik und einer deutlich intelligenteren Steuerung als die müde C 64-Umsetzung. Auf dem C 64 gerät Summer Olympiad beinahe zu einer reinen Menü-Orgie. Bis man endlich spielen kann, muß man Dutzende Tabellen, Grafiken und Sprite-Animationen über sich ergehen lassen, die sich nicht abbrechen lassen. (ganz zu schweigen von der dauernden Nachladerei von Diskette — ohne Schnellader!). Mir graust es vor der Kassetten-Version.

C 64-Besitzer sollten sich lieber an »Summer Games I & II« halten. Für sportliche ST-Fans kommt Summer Olympiad schon eher in Frage. Auf diesem Computer sind die fünf Disziplinen unterhaltsamer und haben sehr schmucke Grafik.



◀ Start zum Hürdenlauf: auf dem ST gar in 3D (ST)

L.A. Crackdown

C 64 (Apple II, MS-DOS)
59 Mark (Diskette) ★ Epyx

Grafik	73
Sound	45
Power-Wertung	77

Aufruhr im Polizei-Revier von Los Angeles. Angeblich trifft in wenigen Tagen eine große Ladung der neuen Droge »Samadhi« in der Stadt ein. Hauptverdächtiger ist die »Pacific Shipping Company«, eine windige Import-Firma, deren Besitzer und Mitarbeiter schon in Drogen-Delikte verwickelt waren.

Damit das teuflische Pulver nicht in Umlauf kommt, muß die Pacific Shipping Company sofort überwacht und dann ausgehoben werden. Die Verdächtigen kennen aber schon alle Polizisten ihres Reviers; deswegen muß ein neues Gesicht her. Sie werden mit einem jungen unerfahrenen Kadetten zusammenarbeiten. Er nimmt die Ermittlungen vor, Sie sitzen in einem Überwachungswagen und geben ihm Kommandos über ein Funkgerät.

»L.A. Crackdown« ist ein Grafik-Adventure, das komplett mit einem Joystick gesteuert wird. Sie müssen fast nie etwas eintippen. Die meisten Kommandos sind sehr einfach: Bei »Search« zum Beispiel durchsucht der Kadett automatisch das ganze Zimmer. So können Sie sich voll auf die Polizei-Arbeit konzentrieren. Der Bildschirm zeigt die Live-Übertragung von zwei Fernsehkameras, einen Stadt- und Gebäudeplan sowie das Menü mit den Befehlen. L.A. Crackdown setzt mittelmäßige Englischkenntnisse voraus. (bs)



Nur keinen Fehler machen, diese Gangster sind gefährlich! (C 64)



Hier kommt tatsächlich »Miami Vice«-Atmosphäre auf. Die Story von L.A. Crackdown ist gut und für Spannung ist gesorgt. Anfangs spielt es sich etwas zäh; erst wenn man einige Hinweise gefunden hat, beginnen Knobelei und Spielspaß. Wie bei der echten Polizei-Arbeit muß viel gewartet werden, was dank Zeitkompression aber recht flott geht. Das Menü-System ist für meinen Geschmack etwas zu spartanisch, allerdings läßt sich L.A. Crackdown dadurch verblüffend einfach spielen und ist auch für Einsteiger geeignet. Lediglich Grafik und Sound würde ich mir etwas besser wünschen: Zum Beispiel sind alle Gesichter strahlend weiß (bleich vor Angst?) und sehen sich recht ähnlich.

Nippon

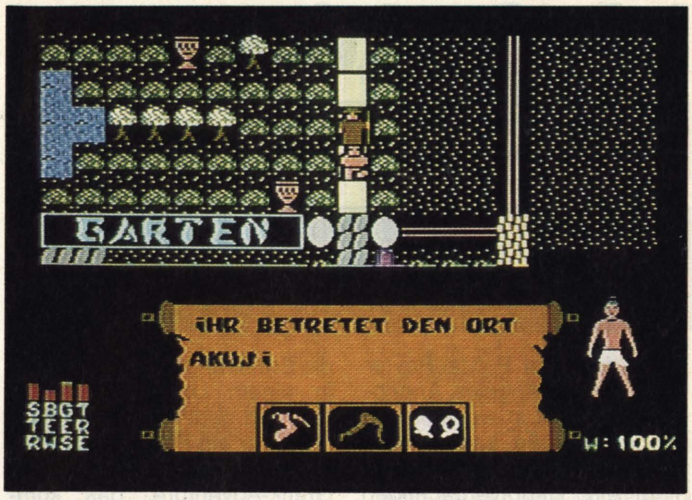
C 64
49 Mark (Diskette) ★ Markt & Technik

Grafik	36
Sound	18
Power-Wertung	54

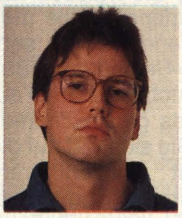
Toshiro steckt in der Klemme. Er fand eine alte Schriftrolle, las sie, nickte ein und fand sich — Puff! — im antiken Japan wieder. Jetzt steht er, nur mit einer Handvoll Yen in der Tasche, in der Wildnis. Er vermißt den Mittelklassewagen und seine Nintendo-Konsole. Dafür hat er's jetzt mit Schwertern, Samurais und Schurken zu tun. Da der nette Durchschnitts-Japaner hoffnungslos überfordert ist und Sie wahrscheinlich über mehr Rollenspielerfahrung verfügen, sollten Sie ihm helfen und ihn ins heutige Japan zurückbringen.

Nippon erinnert etwas an den Rollenspiel-Klassiker »Ultima«. Man sieht seine Spielfigur von oben, latscht durch eine zweidimensionale Landschaft, besucht Städte, schlägt sich mit angriffslustigen Mönchen und holt Informationen von den Einheimischen. Dazu geht man in die Städte und wählt das Konversations-Icon. Die Angesprochenen reagieren aber nur, wenn Sie den richtigen Tonfall finden. Von unterwürfig über aufmüpfig bis zu drohend ist alles im Repertoire vorhanden.

Nippon wird auch in den Kampfsequenzen über Joystick beziehungsweise Icons gesteuert. Es ist komplett in Deutsch und belegt satte vier Diskettenseiten. In der Pakkung liegt neben der ausführlichen Anleitung eine Landkarte, mit der man sich grob orientieren kann. (al)



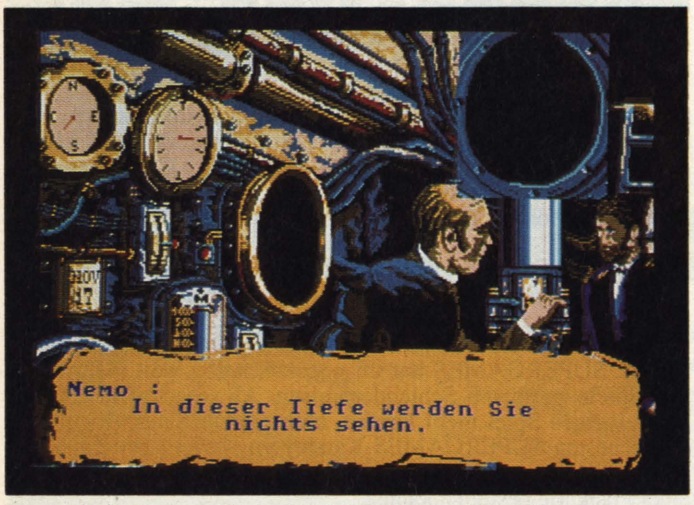
Ein Ninja steht im Garten — ganz still und stumm (C 64)



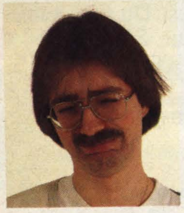
Erstklassig ist Nippon sicher nicht: sein »Vorbild« Ultima ist wesentlich gehaltvoller. Die Grafiken der Städte und Landschaften sind wie bei Ultima zweckmäßig, aber etwas mickrig ausgefallen.

Außerdem trübt ein Bug den Spielfluß: wenn man bei einem Angriff in eine Stadt flüchtet, schlägt der Gegner während des Diskettenwechsels auf die Spielfigur ein, obwohl man bereits in der Stadt ist. Das sorgt schnell für Wutausbrüche und Gefluche; ein, zwei Schläge und die Spielfigur ist dahin.

Trotzdem hat Nippon nette Ideen und das japanische Flair kommt gut rüber. Interessant ist es vor allem für die Rollenspieler, die vor dem knackigen Englisch eines »The Bard's Tale III« oder eines »Ultima« zurückschrecken. Profis, die alles bereits durchgespielt haben, sollten vor dem Kauf erst einmal in das Programm hineinschnuppern.



Nemo gibt jeder lernwilligen Landratte ein paar Tips (ST)



Hübsche Aufmachung, aber wenig dahinter: die Adventures von Coktel Vision (»Mewilo«) können mich einfach nicht begeistern. An der ordentlichen Grafik hat man sich schnell sattgesehen, denn sehr viele Schauplätze gibt es nicht. Spielerisch gilt das gleiche: Das Programm ist nicht sonderlich komplex, viel Leerlauf und Wiederholungen sind abgesagt. Die Freiheit des Spielers ist eingeschränkt, denn er kann keine Befehle eintippen und muß sich aufs Anklicken beschränken. Es können keine Spielstände gespeichert werden, was bei einem Abenteuerspiel ausgesprochen ärgerlich ist. Ich kann »20 000 Meilen« nur Adventure-Einsteigern empfehlen. Fortgeschrittene Spieler werden bei Kapitän Nemos Wasserspielen schnell vom großen ozeanischen Gähnen befallen.

20 000 Meilen unter dem Meer

Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Coktel Vision

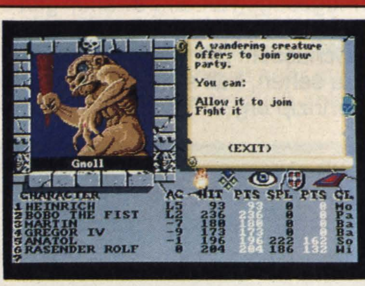
Grafik	69
Sound	34
Power-Wertung	31

Nach »In 80 Tagen um die Welt« mußte ein weiterer Jules-Verne-Roman dran glauben: Die Abenteuer von Kapitän Nemo können jetzt bei »20000 Meilen unter dem Meer« auf dem Computer nachgespielt werden. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Professor Farragut, der zusammen mit einigen Kumpanen an Bord von Nemos U-Boot »Nautilus« gerät. Die feuchten Abenteuer, die man hier besteht, laufen auf einen großen Showdown mit einem riesigen Meeres-Ungeheuer hinaus. Da können einem die Meeresfrüchte auf der Pizza wirklich gestohlen bleiben...

»20000 Meilen unter dem Meer« ist ein einfach zu bedienendes Abenteuerspiel mit kleinen Geschicklichkeits-Einlagen. Das Programm wird komplett mit Maus oder Joystick gesteuert; alle Texte wurden ins Deutsche übersetzt. Man kann Gegenstände oder Personen anklicken, um sie zu benutzen beziehungsweise mit ihnen zu reden.

Die MS-DOS-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM und nutzt sowohl CGA- als auch EGA-Grafikkarten aus. Die ST-Version läuft auf dem Monochrom-Monitor und auch mit Farbbildschirmen. (hl)

The Bard's Tale II (Amiga)



POWER-Wertung: 83
Amiga (Apple II, C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette)
Electronic Arts

»The Bard's Tale II« gibt's jetzt endlich für den Amiga. Das Programm ist umfangreicher und wesentlich schwerer als der Vorgänger. Dank einer neuen »Save«-Funktion kann man jetzt jederzeit einen Spielstand speichern. Für fast alle Monster gibt es neu gezeichnete Grafiken. Die sehen zwar ganz imposant aus, kommen aber nicht an die Qualität der Bilder von Bard's Tale I auf dem Amiga heran. Wer einigermaßen englisch kann und Monster nicht fürchtet, ist bei den neuen Abenteuern im Bardenland gut aufgehoben. (hl)

Chubby Gristle (Amiga)

Lange Zeit sind wir von Plattform-Hüpf-Spielchen im »Jet Set Willy«-Stil verschont geblieben. Nun beschert uns Grandslam mit »Chubby Cristle« ein Programm, das aus dem Jahr 1985 stammen könnte. Wer pixelgenaue Sprünge sowie Krümel-Sprites mag und sich von der mäßigen Grafik nicht abschrecken läßt, dem wird das Spiel am ehesten gefallen. Leider gibt es nur gut 20 Bilder, in denen verschiedene Gegenstände einzusammeln sind. Ähnliche Programme wie »Monty on the Run« übertreffen dieses Werk um Längen. Chubby Gristle ist wirklich nur für absolute Fans dieses Spiel-Genres interessant. (mg)

POWER-Wertung: 29
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

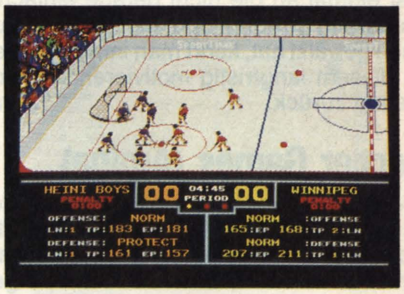
Beyond the Ice Palace (Amiga)

Die Amiga-Version von »Beyond the Ice Palace« unterscheidet sich nur durch besseren Sound von der ST-Version. Ein mutiger Schwertkämpfer muß sich den Weg durch drei Levels bahnen. Ein paar verschiedene Waffen helfen, die vielen Gegner wegzuputzen. Leider gibt es einige Stellen, die man nur mit Glück überstehen kann. (mg)

POWER-Wertung: 60
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Superstar Ice Hockey (Amiga)

Eine der anspruchsvollsten Sport-Simulationen liegt jetzt endlich auch für den



POWER-Wertung: 89
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Amiga vor. »Superstar Ice Hockey« ist eine gelungene Mischung aus Strategie- und Sport-Spiel. Bauen Sie einen guten Kader auf, besetzen Sie die Angriffsreihen mit den richtigen Spielern und dann geht's aufs Eis. Während eines Spiels kann man die taktische Marschroute bestimmen und per Joystick Mittelstürmer und Torwart des eigenen Teams steuern. Nach jedem Spieltag wird die aktuelle Tabelle mit allen Ergebnissen gespeichert. In einem Trainings-Modus können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

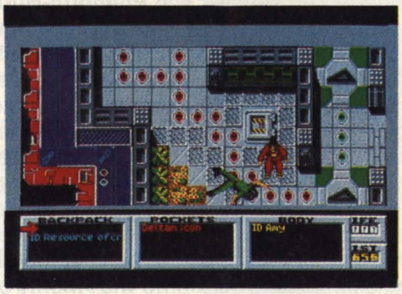
Die Amiga-Umsetzung ist spielerisch mit dem C 64-Original identisch. Die Grafik ist auf dem Amiga ein wenig bunter, den Sound kann man vergessen. Die spielerischen Qualitäten des Programms überzeugen aber immer noch. Wenn man sich erst einmal an die nicht gerade einfache Steuerung gewöhnt und fleißig das Handbuch gewälzt hat, kehrt man immer wieder zu diesem langfristig motivierenden Programm zurück. (hl)

Soccer Games (Amiga)

»Soccer Games« ist ein Strategie-Spiel im Stil von »Football Manager«. Man pickt sich eine von 18 Bundesliga-Mannschaften und versucht, sein Team durch geschickte Spieler-Transfers und die richtige Aufstellung von Sieg zu Sieg zu führen. DFB-Pokal und Europacup dürfen da nicht fehlen. Die aktuelle Version ist auf dem neuesten Bundesliga-Stand. Die Teams der Saison 88/89 und die aktuellen Spieler-Namen fanden Berücksichtigung. Die Programm-Idee ist nicht ganz neu, aber Fans von Fußball-Stragiespielen werden mit »Soccer Games« ein paar unterhaltsame Stunden verbringen. (hl)

POWER-Wertung: 54
Amiga
40 Mark (Diskette) ★ Stefan Schwarz, Stuttgart

Pandora (Amiga)



POWER-Wertung: 53
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Ein Riesen-Raumschiff kehrt zur Erde zurück. Viele Besatzungsmitglieder sind tot, grimmige Roboter patrouillieren durch die Gänge und der Bord-Computer scheint das Opfer eines kleinen Software-Fehlers geworden zu sein...

Firebirds Weltraum-Action-Adventure »Pandora« spielt sich auf dem Amiga genauso wie auf dem C 64. Die Grafik wurde allerdings komplett neu gezeichnet und das Scrolling ist sehr umständlich. Warum wohl? Na klar: Die ST-Version wurde schnell mal rübergeschaufelt. Amiga-Fans sollten nicht allzu sehr grollen, denn Pandora ist eines der besseren Action-Adventures für ihren Computer. (hl)

Future Tank (Amiga)

Satte 50 Levels voller Panzer-Action bietet »Future Tank« für den Amiga. In jeder Runde haben Sie immer dieselben zwei Ziele: das Tor zum nächsten Level finden und sich von feindlichen Einheiten nicht erwischen lassen.

Trotz der ordentlichen Grafik ist Future Tank nur ein recht simples Ballerspiel ohne Glanzpunkte. Man kurvt mit seinem Privat-Panzer über das nach allen Seiten scrollende Spielfeld und legt sich mit schußgewaltigen gegnerischen Panzern und Flugzeugen an. Extrawaffen gibt's nur in Form von Doppel-, Dreifach- oder Fünffach-Schüssen. Der Reiz, die höheren Levels zu sehen, hält sich wegen dem öden Spielprinzip arg in Grenzen. (mg)

POWER-Wertung: 26
Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Time Warp

Arkanoid II: Revenge of Doh (ST)

Keine Frage: Das ist die beste unter den vielen Breakout/Arkanoid-Variationen für den ST. Witzige Extras und tolle Grafik, gute Sound-Effekte und geschickt ausgedachte Levels machen die Atari-Umsetzung von »Arkanoid II: Revenge of Doh« zu einem Gewinner. Mit der Maus steuert sich das Spiel vorzüglich. Schade nur, daß die High-Score-Liste nicht auf der Diskette verewigt wird. (bs)



POWER-Wertung: 81
Atari ST (C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Imagine

Zynaps (ST)

»Zynaps«, eines der besten horizontal scrollenden Ballerspiele für 8-Bit-Computer, ist nun für den ST erschienen. Technisch zeigt es sich von seiner Schokoladenseite. Das Scrolling ist sehr gut und auch die Sprites sind ordentlich animiert.



POWER-Wertung: 52
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Kein Wunder, sie stammen ja von ST-Grafik-As Pete Lyon. Viele Levels, mehrere Extrawaffen und schön gezeichnete Grafik sorgen zudem für einen positiven ersten Eindruck. Leider spielt sich die ST-Version nicht so gut wie die 8-Bit-Vorbilder. Das eigene Raumschiff ist zum Beispiel viel zu groß. Man hat kaum Platz, den zahlreichen Gegnern und den nicht zerstörbaren feindlichen Schüssen auszuweichen. Oft gibt es absolut unmögliche Situationen, in denen man einfach keine Chance zum Überleben hat. Zynaps ist eindeutig zu schwer. Durchschnitts-Spieler werden kaum den ersten Level schaffen. (mg)

Phantasm (ST)

Ein schlaues Kerlchen von Programmierer, dieser Ron deSanti. Erst hat er die offiziellen Umsetzungen von »Tau Ceti« und »Academy« für den ST programmiert, dann verwendet er just dieselbe 3D-Grafik, um auf die Schnelle ein eigenes ST-Spiel namens »Phantasm« zu entwickeln. Der müde »Tau Ceti«-Clone strotzt nur so vor konfuser Action und langweiligen Wiederholungen. Bei diesem Programm sucht man vergeblich die auf der Packung versprochene Fantasie. (bs)

POWER-Wertung: 29
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Exocet

Mindfighter (ST)

Bei einem parapsychologischen Experiment wird der junge Robin in eine alptraumartige Welt der Zunkunft geschleudert, aus der er nur mit viel Mühe entkommen wird. Das bedrückende Zukunftsbild von »Mindfighter« gibt eine ganz gute Geschichte ab (der dem Spiel beiliegende Roman ist nicht übel, aber leider nur in Englisch), das Adventure selbst ist hingegen auch ziemlich bedrückend. Da gibt es laienhaft digitalisierte Grau-in-Grau-Grafiken und ein reichlich nutzloses Menüsystem. Der Parser ist zwar recht intelligent, das Vokabular aber klein. Hinzu kommt, daß Kartenzeichnen fast unmöglich ist: Wer einmal nach Westen und gleich wieder nach Osten geht, landet oft nicht da, wo er angefangen hat. Mindfighter ist nur Sammlern und Fans zu empfehlen, die wirklich jedes Adventure gespielt haben müssen. (bs)

POWER-Wertung: 28
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
zirka 65 Mark (Diskette) ★ Activision

Street Fighter (ST)

Was nützt die schönste Karate-Grafik, wenn ich jeden Gegner mit ein und demselben Schlag wegputzen kann? So geschehen bei der ST-Version von »Street Fighter«. Zudem ist die Animation der Kämpfer äußerst ruckelig. Und noch ein Murks: daß die High-Score-Liste nicht gespeichert wird, kennt man von anderen Spielen zu Genüge. Daß man aber neben der erreichten Punktzahl noch nicht einmal einen Namen eingeben kann, zeugt nicht gerade vom Können der zuständigen Programmierer. (bs)



POWER-Wertung: 33
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

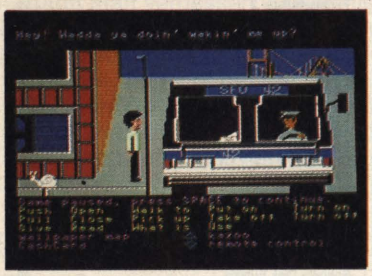
Lords of Conquest (ST)

Heute abend schon was vorgenommen? Nein? Wie wär's dann mit ein bißchen Macht und Mut, Intrigen und Invasionen, Strategie und Schurkereien? »Lords of Conquest« lehnt sich eng an das bekannte Brettspiel »Risiko« an und ist jetzt auch für den ST erschienen. Bis zu vier Spieler schmieden hier finstere Pläne, verbünden und bekriegen sich, bis einer alle Ländereien auf der Karte erobert hat. Ein Computergegner, der beim ST besonders gerissen spielt, lädt zu spannenden Solo-Runden ein. Viele Schwierigkeitsgrade und eine gute Benutzerführung runden diese Umsetzung ab. Kein Strategie-begeisterter ST-Besitzer sollte Lords of Conquest versäumen. (hl)

POWER-Wertung: 85
Atari ST (Apple II, C 64, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette)
Electronic Arts

Zak McKracken (C 64)

Das neue Spitzen-Adventure von Lucasfilm Games liegt jetzt auch für den C 64 vor. Viel hat sich nicht geändert gegenüber der MS-DOS-PC-Version, die wir in Happy-Computer 9/88 getestet hatten. Die Grafik wirkt auf dem C 64 allerdings noch eine Spur schöner, weil die Farben besser aufeinander abgestimmt sind. Eine deutsche Version ist geplant, aber noch nicht erschienen. Wir halten Euch auf dem laufenden, sobald wir einen genauen Veröffentlichungs-Termin wissen. (bs)



POWER-Wertung: 91
C 64 (Apple II, MS-DOS)
59 bis 69 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm

Inserentenverzeichnis

Supercup Football (C 64)

Dauerbrenner Fußball auf dem C 64: »Supercup Football« ist zwar keine perfekte Simulation dieser Sport-Art, aber nach einer Runde »Euro Soccer '88« eine ausgesprochene Wohltat. Außerdem kostet Supercup Football nur 10 Mark, ist aber leider nur auf Kassette erhältlich.

Das Spielfeld wird munter in alle Richtungen gescrollt und von oben gezeigt. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich. Neun Computer-Gegner und ein Zwei-Spieler-Modus stehen zur Wahl. Es entwickeln sich ganz flotte und torreiche Partien, da man schon mit zwei Weitschüssen das gesamte Spielfeld überqueren kann. Die Ergebnisse haben deshalb oft Handball-Charakter. Für einen Zehner erhält man hier eine insgesamt befriedigende Fußball-Adaption, bei der man sogar Bananen-Flanken à la Manni Kaltz schlagen kann. (hl)



POWER-Wertung: 58
C 64
10 Mark (Kassette) ★ Rack-it

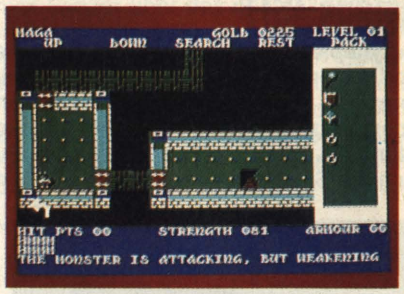
Euro Soccer '88 (C 64)

Auf ST und Amiga konnte diese Fußball-Simulation wenig Lob ernten. Die schöne Grafik wurde durch den zähen Spielfluß ruiniert. Die C 64-Version bietet eine kaum für möglich gehaltene Steigerung — zum Schlechten: die Grafik ist wesentlich schlimmer, spielerische Qualitäten sind nicht vorhanden. Ein neuer Höhepunkt in der Kategorie »Dämliche Computer-Gegner« wird spielend erreicht. Im Finale habe ich den Computer mit 18:0 weggeputzt (und das bei der kürzesten Spielzeit). Handfeste Bugs dürfen da nicht fehlen: Manchmal bekommt der Ball ein rätselhaftes Eigenleben und hüpft wie vom Geisterfuß gekickt über den Rasen, bis nach einigen Sekunden der Spuk ein Ende hat und das Spiel normal weitergeht. (hl)

POWER-Wertung: 16
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Rogue (C 64)

»Rogue« ist ein einfaches Rollenspiel, das auf dem Oldie »Hack« basiert. Die Wiedergeburt dieses Klassikers als Billigspiel hat aber ihre Tücken. Leider findet man in den Dungeons kaum Nahrung, so daß man spätestens im 8. Level den Löffel abgibt. Was völlig fehlt, sind die vielen kleinen Überraschungen, die Hack bietet und die das Spiel erst interessant machen. Etwas erfreulicher spielt sich Rogue auf dem CPC, auch wenn die Grafik dafür extrafuzzlig ausgefallen ist. (al)



POWER-Wertung: 27
C 64 (CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

Dream Warrior (C 64)

Haben Sie Einschlaf-Schwierigkeiten aber keine Tablette zur Hand, um ins Reich der Träume zu gleiten? Dann sollten Sie mal eine Runde »Dream Warrior« spielen. Technisch ist das Programm gar nicht mal schlecht, aber beim Spiel-Design hapert's gewaltig. Da kommen Gegner in konfusen Angriffsformationen auf ein lustlos ballerndes Sprite zu. Um weiterzukommen, muß man am Boden liegende Kugeln (wahrscheinlich Schlafpillen) aufsammeln und Schalter umlegen. Als Ballerspiel ist Dream Warrior zu konfus, als Action-Adventure zu simpel. Das Spiel provoziert höchstens ein schlappes Gähnen; davon träumen will man lieber nicht. (al)

POWER-Wertung: 33
C 64 (CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
U.S. Gold

Bionic Commando (CPC)

Die Umsetzungen des Capcom-Spielautomaten »Bionic Commando« sind recht



POWER-Wertung: 53
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

unterschiedlich ausgefallen. Am besten spielt sich die C 64-Version; auf dem ST sind Grafik und Sound zwar Spitze, aber diese Version ist viel zu schwer. Die CPC-Adaption ist spielerisch ganz gut gelungen. Die ersten paar Levels sind ohne weiteres zu schaffen und es geht wesentlich fairer zu als beim Atari ST. Die technische Ausführung läßt aber sehr zu wünschen übrig und bremst den Spielwitz erheblich. Auf Musik wurde ganz verzichtet und die farblose Grafik wurde offensichtlich vom Spectrum rübergezogen. Schade, daß sich die Programmierer nicht mehr Mühe gegeben haben. In dieser nicht sonderlich attraktiven Form ist die CPC-Version nur Mittelmaß. (hl)

Street Fighter (CPC)

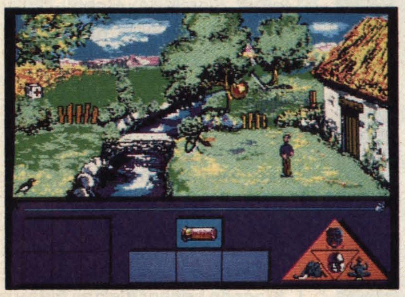
Igitt: die CPC-Umsetzung des Kampfspiels »Street Fighter« leidet unter demselben Makel wie die ST-Version. Wenn man ständig geduckt bleibt und fleißig Fußtritte austeilt, hat man schon beim ersten Anlauf keine Probleme, sich bis zum allerletzten Gegner vorzukämpfen. Mit dem rasanten Spielautomaten hat dieser lahme Street Fighter nichts mehr zu tun. Schade um die ganz gut gezeichnete Grafik, ein Doppel-Pfui für den einschläfernden Minimalst-Sound. (hl)



POWER-Wertung: 27
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

Indian Mission (MS-DOS)

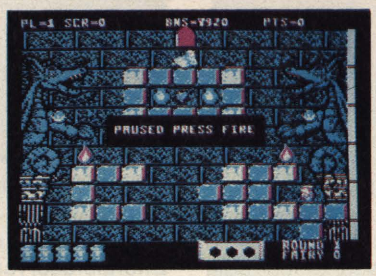
»Indian Mission« ist ein Action-Adventure zum Abgewöhnen. Man steuert seine Spielfigur durch allerlei Screens, sammelt Gegenstände ein und setzt sie per Tastendruck ein, was leider herzzerreißend stumpfsinnig ist. Die Steuerung ist zudem recht umständlich. Einziges Pluspünktchen bei dieser Software-Enttäuschung: sowohl CGA- als auch EGA-Grafikkarten werden ausgenutzt. (hl)



POWER-Wertung: 25
MS-DOS (Amiga, Atari ST, CPC)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Coktel Vision

Solomon's Key (MS-DOS)

Wer Geschicklichkeits-Spiel mag, bei denen man auch ein wenig denken muß, wird bei »Solomon's Key« glücklich werden. Das Plattform-Spiel mit der gewissen Prise Kniffel- und Knobel-Allerlei hat's in sich. Die MS-DOS-Umsetzung ist leider die bislang schwächste Version. Da nur CGA-Grafik ausgenutzt wird, sieht das Programm ein wenig armselig aus. Das gute Spielprinzip wird dadurch zum Glück nicht ruiniert. Man sollte aber unbedingt einen Joystick zur Hand nehmen, um die vielen Levels zu erforschen. Mit der Tastatur spielt sich Solomon's Key nicht sonderlich gut. (hl)



POWER-Wertung: 72
MS-DOS (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

The last Mission (MS-DOS)

Infogrames hat uns mit »The last Mission« eine neue Spielidee beschert. Das Raumschiff besteht hier aus zwei grundverschiedenen Teilen: einem Panzer und einer Turbine mit High-Speed-Laser, die sich frei auf dem Bildschirm bewegen kann. Ziel ist es, den Panzer Bild für Bild zum Zielpunkt fahren; gescrollt wird hier nicht, dafür wird der Bildschirm »umgeblättert«. Oft blockieren Barrieren den Panzer, so daß die Turbine lossausen und den Weg freiballern muß — und das über mehrere Bildschirmlängen hinweg. Auf einem PC mit 8 MHz (der unbedingt eine CGA- oder EGA-Grafikkarte haben muß) läuft das Spiel flott, fast schon ein wenig zu schnell. Man muß fix reagieren, wenn man nicht eines seiner Bildschirmleben verlieren will. Neben einer idiotischen Hintergrundstory bietet the Last Mission viel Spielspaß und wird den Geschicklichkeitsfans unter den MS-DOS-PC-Besitzern noch so manche heiße Stunde bescheren. (al)

POWER-Wertung: 67
MS-DOS
69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Shinobi

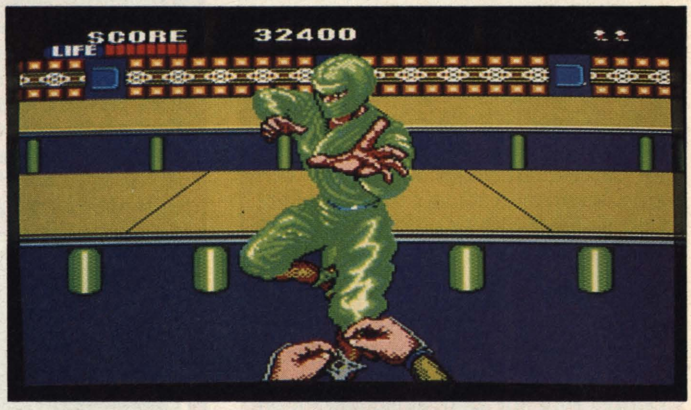
Fernost-Flair auf der heimischen Mattscheibe: Passen Sie auf, daß kein Ninja aus dem Fernsehgerät hüpft und Ihr Wohnzimmer verwüstet.

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	71
Sound	68
Power-Wertung	79



Wer behauptet hier, alles Gute käme von oben?



In der Bonusrunde erkämpft man sich Ninja-Magie

Entweder ist es die Freundin oder eine Kinderschar, die ein Held aus den Klauen von Verbrechern befreien muß. Auch beim neuen Sega-Modul »Shinobi« hat man sich nichts Neues einfallen lassen: Hier wird mit einem ausgewachsenen Ninja-Syndikat aufgeräumt, das ein paar Dutzend Kinder in seiner Gewalt hat. Nur gut, daß Sie in der Rolle von Joe Musashi sämtliche fernöstlichen Kampftechniken beherrschen.



So sieht der dritte Level in der Übersicht aus

Shinobi bietet fünf verschiedene Levels, die sich aus je drei bis vier Runden zusammensetzen. Das Spielfeld scrollt horizontal. In den meisten Levels kann man auf zwei Stockwerken laufen. Wenn plötzlich ein besonders gefährlicher Ninja auftaucht, wechselt man schnell die Etage, geht an ihm vorbei und fällt dem Schurken dann in den Rücken. Das ist zwar nicht die feine englische Art, aber immerhin sicher.

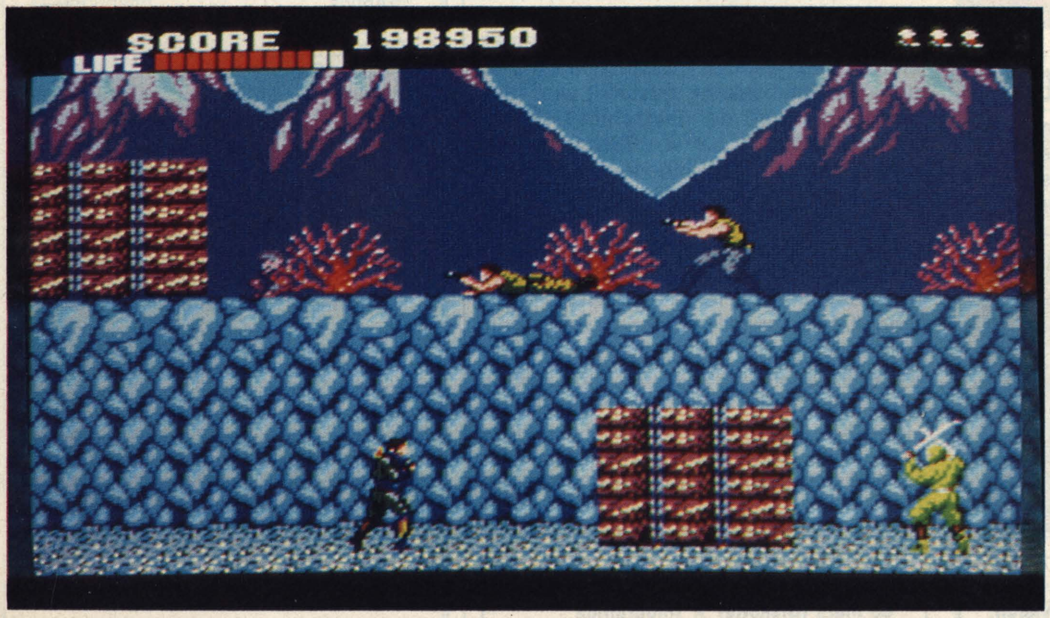
Um den zahlreichen Bösewichten ungeschoren zu entwischen, kann man entweder über sie hinweghüpfen oder das Gesindel kampfunfähig machen. Sollten Sie dennoch einen Gegner berühren oder von einem Geschoß getroffen werden, kostet das etwas Lebensenergie. In höheren Levels erschweren Schluchten und Abgründe zusätzlich das Fortkommen.

Für jedes Kind, das Sie unterwegs berühren (und somit retten) gibt es einen Bonus. Manchmal erhält man volle Lebensenergie oder größere Energiereserven, ein anderes Mal gibt's eine bessere Waffe oder mehr Punkte. Wird ein bestimmtes Kind in Sicherheit gebracht, dürfen Sie am Ende des Levels an einer Bonusrunde teilnehmen. Dort kann man sich wertvolle Ninja-Magie erspielen. Wenn Sie alle anstürmenden Ninjas rechtzeitig treffen (was nicht sehr oft gelingt), erhalten Sie einen Zauberspruch, der je nach Level verschiedene Auswirkungen

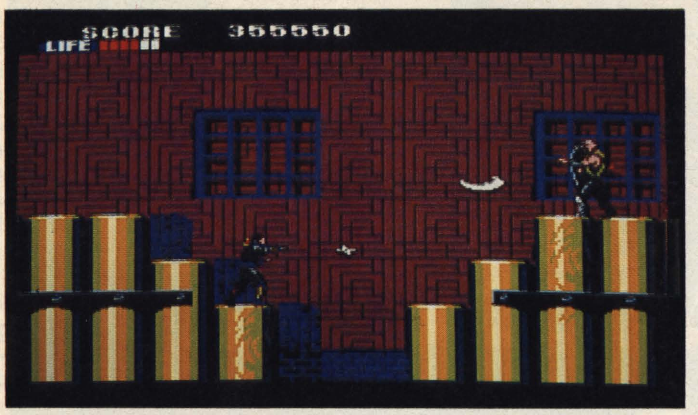


Shinobi gehört zu der Sorte Spiel, die mich erst auf den zweiten Blick begeistert haben. Als der Funke der Begeisterung dann zündete, gab's gleich eine Stichflamme. Shinobi spielt sich einfach toll. Situationen, in denen sich ein paar Dutzend Ninjas gleichzeitig auf einen stürzen, fehlen zum Glück gänzlich. Da Shinobi ohne Zeitlimit auskommt, kann man sich Angriffs- und Verteidigungstaktiken in Ruhe überlegen. Überhaupt ist es kein allzu schwieriges Spiel. Level 1 und 2 können auch weniger versierte Hobby-Ninjas schaffen. Später wird's dann schon wesentlich kniffliger.

Perfekt ist Shinobi allerdings nicht. Wenn man zum Beispiel das Stockwerk wechselt, scrollt der Bildschirm ziemlich ruckhaft (das horizontale Scrolling dagegen ist einwandfrei). Doch die kleinen Schönheitsfehler trüben den Spielspaß kaum. Shinobi ist auf jeden Fall drei Klassen besser als das entfernt verwandte »Kung-Fu Kid«. Alles in allem eine Bereicherung jeder guten Sega-Sammlung.

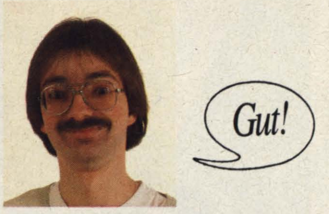


Den beiden Revolverhelden, die oben auf der Lauer liegen, nähert man sich besser von hinten



Ein Königreich für die Sprung-Magie

hat. Wenn das Magie-Symbol blinkt (das passiert immer nur an bestimmten Stellen eines Levels), darf der Zauberspruch angewendet werden. Die Flug-Magie ist zum Beispiel in dem Level mit den vielen Schluchten besonders wichtig. (mg)



Die Zutaten sind nicht ganz neu, deren Mischung ist aber ausgesprochen lecker: Shinobi macht wesentlich mehr Spaß, als man nach den ersten ein, zwei Runden vermutet. Ich war mir meiner Meinung eigentlich schon recht sicher (»Mittelmäßiges Action-Spiel«), doch als ich das Modul nochmal zu Hause in Ruhe spielte, packte mich das Shinobi-Fieber. Die vielen Extras und Gegner sowie die auf höheren Levels gute Grafik verlocken immer wieder zu einem Spielchen. Bis auf ein paar eklige Stellen finde ich den Schwierigkeitsgrad auch angemessen: nicht zu hart, aber fordernd.

Zwei Dinge haben mich gestört: die Bonus-Runden, in denen man nochmal tolle Zusatz-Extras abräumen kann, sind eine Spur zu schwer. Und die Tatsache, daß man beim Verlust eines Lebens im jeweiligen Level-Abschnitt wieder von vorne anfangen muß, hat mir schon einige kräftige Flüche entlockt (»Shinobi und zugenäht!«). Trotzdem: Insgesamt ist das Modul sehr gut und macht solange Spaß, bis man es schließlich einmal durchgespielt hat.

Maze Hunter 3D

Sega Master System + 3D-Brille
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

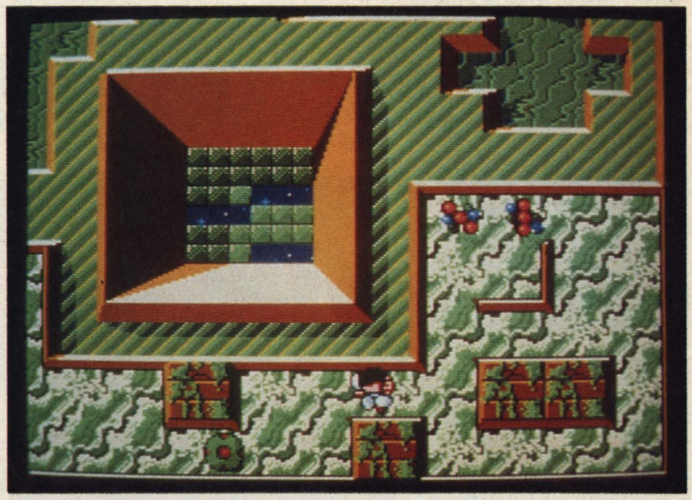
Grafik	78	(8 Joysticks)
Sound	41	(4 Joysticks)
Power-Wertung	51	(5 Joysticks)

Labyrinth-Action ab sofort auch in 3D: Mit dem Sega-Videospiel, »Maze Hunter« und der 3D-Brille dürfen Sie sich dreidimensional mit Monstern prügeln.

Der große Irrgarten ist in fünf Gebiete unterteilt, die sich wiederum aus je vier Levels zusammensetzen. Mit Hilfe von Teleportern wird zwischen drei Stockwerken gewechselt, aus denen jeder Level aufgebaut ist. Um einen Level zu verlassen, braucht man unbedingt den Schlüssel, der irgendwo im Labyrinth liegt.

Damit keine Langeweile aufkommt, ziehen in den Gängen kleine Monster ihre Bahnen. Am besten wehrt man sich gegen die Unholde mit einem Stock, der griffbereit im Labyrinth liegt. Friedliche Naturen können einen Kampf vermeiden, indem sie über die Monster hinweghüpfen.

In den Gängen verstreut liegen Kisten, die man mit dem Knüppel öffnen kann. Darin verbergen sich neben dem schon erwähnten Schlüssel nützliche Ausrüstungsgegenstände. Ab und zu fliegt ein Ball über das Spielfeld hinweg. Wenn Sie es schaffen, die Kugel im Sprung zu treffen, platzt sie und gibt ein Extra frei (zum Beispiel einen Laser oder »Smart-Bombs«). (mg)



Der tolle 3D-Effekt ist bei unserem 2D-Foto leider nicht erkennbar



Wahnsinn, was für ein 3D-Effekt! So etwas habe ich noch nicht erlebt. Maze Hunter schlägt hier alle bisherigen 3D-Spiele um Längen. Die tolle Grafik (der Marmorboden im zweiten Level sieht irre gut aus) trägt viel zu dem überwältigenden optischen Eindruck bei.

Es ist wirklich ein Jammer, daß das Spielprinzip etwas langatmig ist. Maze Hunter ist eines der typischen »Such-alles-ab-und-sammel-alles-auf«-Spiele. Situationen, in denen man kombinieren oder sogar tüfteln muß, gibt es nicht. Leider ist es auch mit der Action nicht weit her. Die fünf Gebiete unterscheiden sich nur durch andere Grafik und immer verzwicktere Labyrinthe.



Der Amiga gilt als die Top-Maschine für Spiele-Freaks. Das neue japanische Videospiel »PC-Engine« macht ihm jetzt mit hochkarätigen Modulen wie »R-Type« diese Spitzenposition streitig.



Viel Power auf wenig Platz: die PC-Engine ist kaum größer als eine Compact Disc

Spielen in einer neu

Seit unserem Bericht in der letzten Power Play sitzt ganz Spiele-Deutschland auf heißen Kohlen. Nun ist es soweit: die PC-Engine ist lieferbar. Das kompakte Grundgerät wird zusammen mit einem RGB-Kabel, mit dem man die PC-Engine an jeden handelsüblichen Fernsehapparat oder Monitor mit Scart-Buchse anschließen kann, dem Netzteil (für Deutschland geeignet) und einem Joypad ausgeliefert. Für das Set muß man zirka 500 Mark hinlegen.

Neben nur einem Joypad-Port (um zwei oder mehr Joypads anzuschließen, braucht man einen speziellen Adapter, an den dann gleich fünf Joypads passen) und dem Modulschacht bietet die PC-Engine zwei weitere Schnittstellen. Für Deutschland relativ uninteressant ist der TV-Ausgang, da er nur für japanische oder amerikanische NTSC-Fernsehgeräte das richtige Signal liefert. Benützt man einen PAL-Fernsehapparat (PAL ist die europäische Fernsehnorm), erhält man nur ein Schwarzweiß-Bild ohne Ton. Wesentlich nützlicher ist die Schnittstelle auf der Rückseite der PC-Engine. Dort wird das mitgelieferte RGB-Scart-Kabel angestöpselt. Ansonsten befindet sich am Grundgerät selber nur noch der Ein- und Ausschalter.

Das Joypad ähnelt von den Bedienungselementen her dem des Nintendo-Systems. Neben der Steuerscheibe und zwei Feuerknöpfen findet man



»R-Type II« bietet vier Level mit toller Grafik und Riesen-Sprites



Viele neue Gegner machen »Galaga '88« zum Erlebnis

Heinrich: »Zukunft ungewiß«

Bei so exzellenten Spielen wie R-Type fällt es nicht schwer, ein PC-Engine-Fan zu werden. Da es aber im Moment noch wenig Software gibt und nicht ganz klar ist, wann wie viele Titel dazukommen, würde ich mir als Spiele-Freak mit der PC-Engine allein ein wenig verlassen vorkommen. Wer bereits einen Computer oder ein Videospiel-System besitzt, für den/das es reichlich Software gibt, für den ist die PC-Engine das ideale Zweitgerät. Die mangelnde Masse an Programmen wird durch die absolute Spitzen-Qualität einiger Titel mühelos ausgeglichen. Und angesichts der Power, die in ihr steckt, ist die PC-Engine sogar eine relativ preiswerte Maschine.

Martin: »Zur Zeit das Nonplusultra«

Es ist unglaublich schwer mit Worten zu beschreiben, wie fantastisch einige Spiele für die PC-Engine sind. Hätte vor ein paar Monaten jemand behauptet, daß man demnächst R-Type und Galaga '88 in Automaten-Qualität zu Hause spielen kann — ich hätte meine komplette Spiele-Sammlung dagegen gewettet (zum Glück hat mich niemand gefragt). Die PC-Engine ist ein Traum, der nun in Erfüllung ging. Diese Grafik! Dieser Sound! Die Musik von Galaga '88 ist mit das Irrste, was ich je zu Hause an Computer-Musik gehört habe. Action-Freaks, denen Qualität lieber als Quantität ist, können sich ruhigen Gewissens die PC-Engine zulegen. Fans von Action-Adventures sollten dagegen vorsichtig sein — oder einen Japanisch-Kurs belegen.

einen Select- und Run(Start)-Taster auf dem Pad. Ein Joystick für die PC-Engine wird noch nicht angeboten. Da der Joypad-Anschluß sehr ungewöhnlich ist, paßt leider kein anderer Joystick. Ein Reset wird, anders als bei Sega und Nintendo, ebenfalls mit dem Joypad ausgeführt.

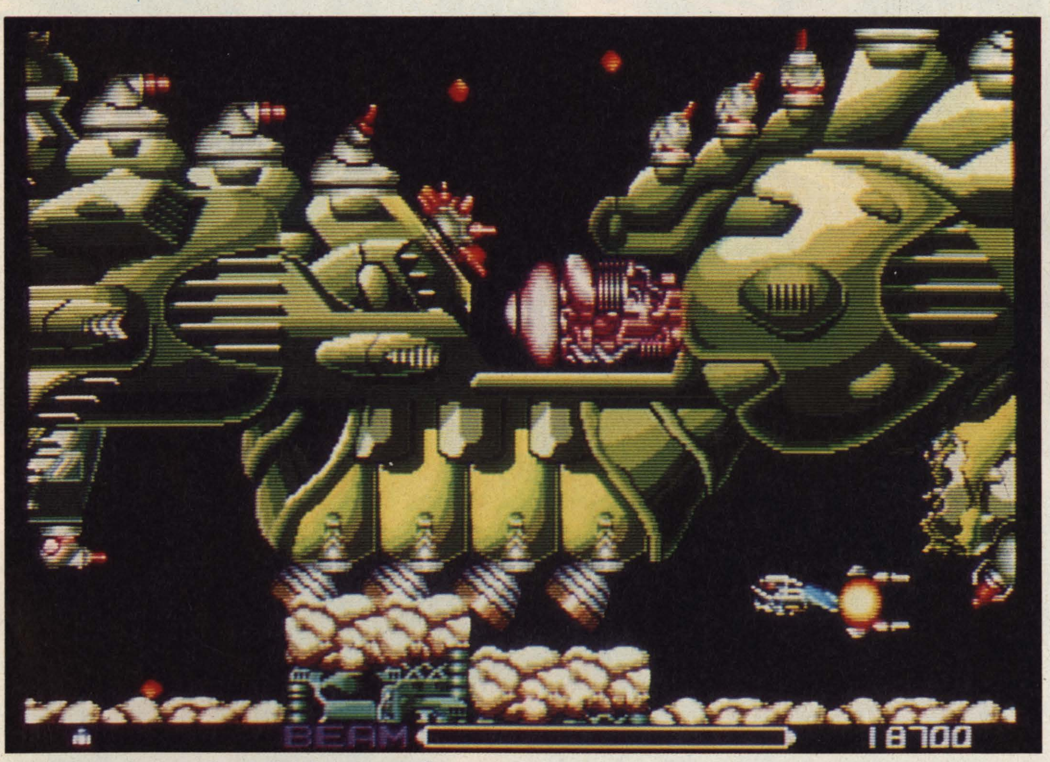
Die Spiele werden in Form von scheckkartengroßen Cards geliefert, wie man sie schon vom Sega Master-System kennt. Während diese bei Sega nur bis zu 32 KByte Speicherplatz bieten, haben auf den PC-Engine-Cards im Moment bis zu 512 KByte Platz. Für »normale«, etwas größere Module ist bei der PC-Engine leider kein Steckplatz vorgesehen. Trotzdem kann es bald Cards mit eingebauter Batterie geben, um den Spielstand zu speichern. Auf diese »Memory-Cards« passen allerdings nur noch 128 KByte Programm-Code.

Nach so viel Hardware-Erklärungen kommen wir nun zu den wichtigsten Leistungs-Merkmalen einer Spiele-Konsole: zu den Grafik- und Sound-Fähigkeiten der PC-Engine. Wer bislang dachte, der Amiga sei die ultimative Grafik-Kiste, wird von der PC-Engine auf eindrucksvolle Weise eines Besseren belehrt. Was dieses kleine Ding mit seinen 512 Farben an Grafik-Power bietet, ist schier unglaublich. Einige Spiele strotzen nur so vor Farbenvielfalt, herrlich animierten Grafiken und tonnenweise Riesen-Sprites. Besonders deutlich zeigen die Module »R-Type I & II« und »Galaga '88« die Grafik-Künste der PC-Engine auf.



Grafik vom Feinsten: 512 Farben für schöne Bilder

en Dimension



Flucht ist zwecklos: dieser Koloß muß zerstört werden ehe der nächste Level winkt (»R-Type«)

Ein weiterer Pluspunkt der PC Engine ist der Sound. Sechs-Kanal-Stereo-Musik bietet außer dieser Wunderkiste kein populärer Computer oder Videospiel. Wenn man das Grundgerät an eine Stereoanlange anschließt, und zum Beispiel das Spiel Galaga '88 startet, sind selbst Synthesizer-Freaks begeistert. Leider nützen nicht alle zum Test verfügbaren Spiele die fantastischen Sound-Fähigkeiten der PC-Engine aus.

Der einzige Punkt, an dem es bei der PC Engine im Moment noch hapert, ist das Software-Angebot. In Japan gibt es zur Zeit ganze zwölf Spiele. Davon kann man drei bis vier getrost abhaken, da bei diesen Modulen (zumeist Action-Adventures) ohne Japanisch-Kenntnisse kein Blumentopf zu gewinnen ist. Glanzpunkte sind dagegen die schon erwähnten Umsetzungen der Spielhallen-Hits R-Type und Galaga '88. Selbst auf den zweiten Blick kann man, was Grafik, Sound und Spielablauf anbelangt, nur minimale Unterschiede zum Arcade-Vorbild feststellen. Für die nächsten Monate angekündigt sind unter anderem »Dragon Spirit«, »Final Lap«, »Fantasy Zone«, »Space Harrier« und eine Tennis-Simulation.

(mg)



Die Umsetzung der Arcade-Hits ist fantastisch

Boris: »So schön kann Videospielen sein«

Mit der PC-Engine treten die Videospiele in ein neues Zeitalter ein. Nicht nur die hervorragenden Grafik-Fähigkeiten haben mich überzeugt. Auch spielerisch haben einige Module verdammt viel auf dem Kasten. Mein Favorit ist Galaga '88, das für mich das beste Action-Spiel seit Monaten ist. R-Type ist mir noch eine Spur zu schwer; das liegt nicht zuletzt an den Joypads, mit denen ich noch nie so richtig umgehen konnte.

Es ist nicht überheblich zu sagen: Die PC Engine hält, was sich alle vom Amiga versprochen haben. Ich kann nur hoffen, daß es möglichst bald noch mehr Module für die PC-Engine zu kaufen gibt, weil die paar tollen Spiele alleine den Kohl nicht fett machen. Die angekündigten Programme lassen einen zum Glück recht optimistisch in die Zukunft blicken. Bei mir zu Hause wird man auf jeden Fall sehr bald eine PC-Engine finden — meine erste Videospiel-Konsole überhaupt!


STRASSEN VOLLER AC
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
U.S. GOLD
Vertrieb: U.S. Gold Computerspiele GmbH,
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG


TION!
ROAD™
BLASTERS
RoadBlasters
©1986
ATARI GAMES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED
U.S. GOLD
RoadBlasters –
hier geht es nicht einfach nur um Geschwindigkeit. Gewinnen wird unerläßlich, wenn Ihr den lauernden Gefahren entkommen wollt.
RoadBlasters –
mit aller Action und Geschwindigkeit der Coin-Up-Version!
erhältlich für Spectrum, C64/128, Amstrad, Schneider, Amiga und Atari ST.

Hot Rod

Segas neuer Automat gibt sich ganz brav und hat nicht einmal eine Hydraulik: »Hot Rod« ist ein Extra-reiches Autorennen.

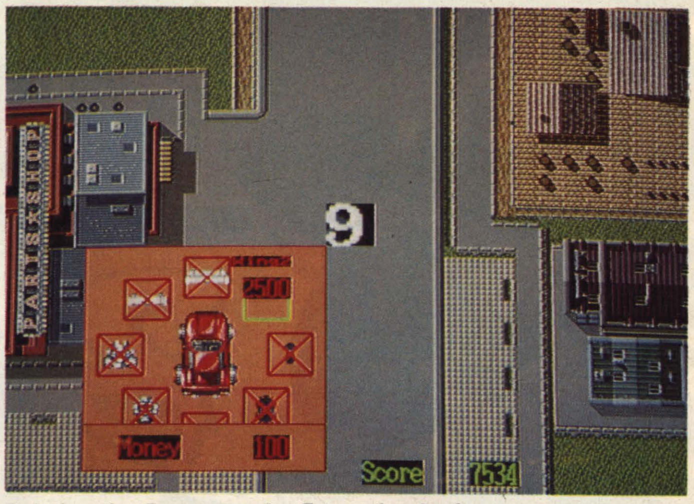
Grafik	44	
Sound	62	
Power-Wertung	58	



Geht so

Ich glaube, daß sich die anderen Spielautomaten-Hersteller am meisten über Hot Rod freuen. Für die Konkurrenz muß es doch äußerst beruhigend sein, daß selbst der Arcade-Gigant Sega zur Abwechslung einen relativ simplen Automaten ohne Hydraulik und atemberaubende Spitzen-Grafik herausbringt.

Wir Spiele-Freaks dagegen sind wohl alle etwas enttäuscht von dem jüngsten Sega-Sprößling. Hot Rod ist halt ein nettes Autorennen, das besonders zu zweit Spaß macht; eigentlich genau das richtige Spiel für daheim. Ich kann mir aber nicht vorstellen, daß sich Hot Rod in den Spielhallen durchsetzt. Weder Grafik noch Sound haben Automaten-Qualität. Da Hot Rod zudem noch recht schwierig ist, hoffe ich auf eine baldige Computer- oder Videospiel-Umsetzung.



Zwischen den Rennen werden Extras eingekauft

Wenn man sich an die letzten Spielautomaten von Sega erinnert (zum Beispiel die Action-Spektakel »Afterburner« oder »Thunder Blade«), kommt einem das neue Autorennen der Japaner fast etwas spanisch vor. »Das Ding soll von Sega sein?« werden sich viele fragen, die »Hot Rod« zum ersten Mal sehen. Das Spiel erinnert etwas an Ataris »Super Sprint«.

Aus der Vogel-Perspektive sieht man vier Rennwagen um die Wette rasen. Der Bildschirm scrollt dabei fleißig mit. Gesteuert werden die kleinen Flitzer per Lenkrad, das der Automat ebenso in doppelter Ausführung bietet wie Gaspedale zum Beschleunigen. Es können also maximal zwei Spieler gegen zwei Computer-Gegner antreten. Da man bei Sega anscheinend der Meinung ist, daß Bremsen sowieso nicht in Frage kommt, wurde auf ein Bremspedal gleich verzichtet.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Autorennen wird bei Hot Rod nicht gegen die Uhr gefahren. Hier dreht sich fast alles ums Benzin. Ist der Tank leer, ist auch das Spiel beendet. Deshalb sollte man an den Benzin-Kanistern, die unterwegs auf der Straße liegen, nicht einfach vorbeidonnern. Viel Zusatz-Sprit gibt's auch dann, wenn man seinen Wagen als erster über die Ziellinie lenkt.

Auf der Strecke erscheinen zudem ab und zu Punkte-Symbole. Wer fleißig Punkte gesammelt hat, der kann am Ziel seinen Wagen kräfig tunen. Bessere Reifen, einen kräftigeren Motor oder eine gute Stoßstange haben noch nie geschadet. Besonders in den höheren Levels mit rutschigem Straßenbelag, Gegenverkehr und Haarnadelkurven sind die Extras unverzichtbar.

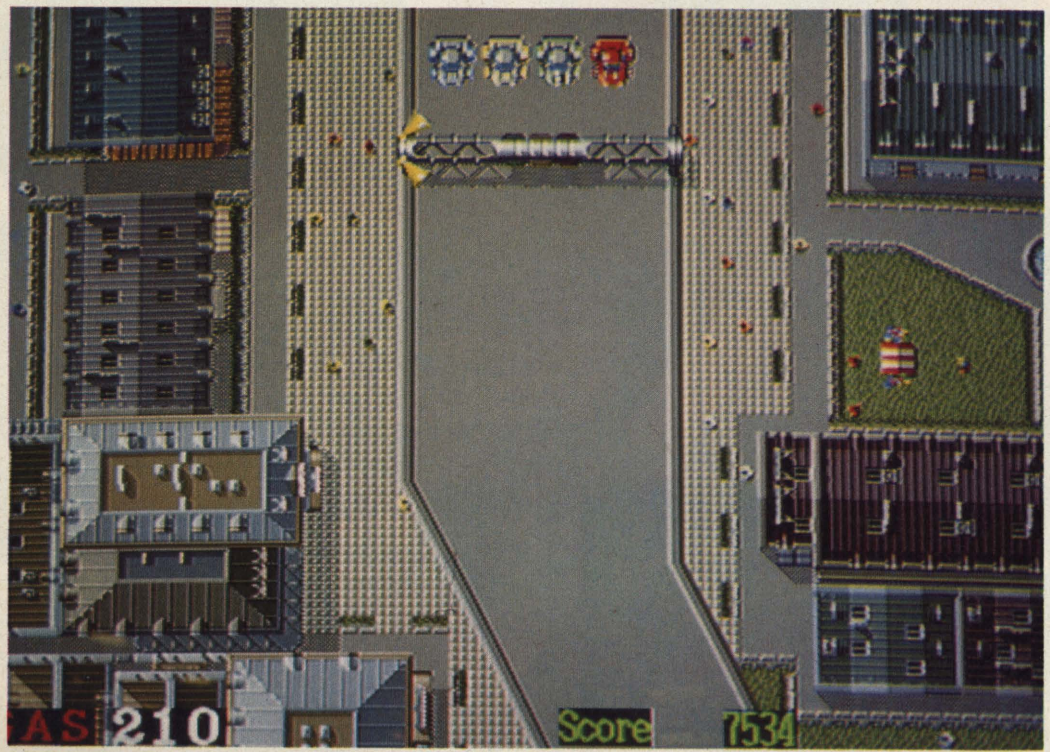
Wenn ein Wagen nicht mehr folgen kann, und aus dem Bildschirm zu verschwinden droht, wird er wieder an die Spitze des Feldes gesetzt. Zur Strafe werden einige Liter Benzin abgezogen. (mg)



Geht so

Super Sprint mit Scrolling... um dieses Vorurteil kommt man beim Betrachten von Hot Rod nicht herum. Auf tolle neue Ideen stößt man auch im Lauf des Rennens nicht, doch der Automat hat auch seine Stärken. Die Steuerung ist wirklich sehr clever (lenkt man zu hektisch, gerät man in den Kurven ins Schleudern) und es gibt ein paar schmucke Extras zu kaufen. Ich vermisse aber eine kernige Bordkanone um wie bei »RC Pro-Am« die Gegner mit einem beherzten Feuerstoß von der Piste zu putzen.

Hot Rod ist ein netter Automat, den ich öfters spielen würde... wenn er nicht so schwer wäre. Mit einer Mark kommt man nicht sehr weit. Auf höheren Levels kommt auch keine besonders tolle Grafik mehr. So hält sich der Drang, die letzten Groschen zu opfern um weiterzuspielen, wirklich sehr in Grenzen.



◀ Start frei: Zwei Spieler und zwei Computer-Gegner brausen gleich los

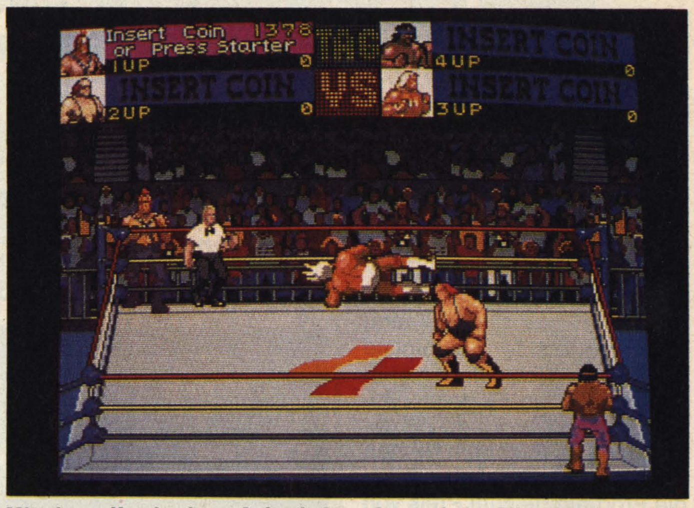
The Main Event

Grafik	58
Sound	59
Power-Wertung	65

Nach dem Erfolg des tollen Eishockey-Spiels »Blades of Steel« bringt Konami mit der Catch-Simulation »The Main Event« eine weitere Sportart in die Spielhallen. Wer Kabelfernsehen empfangen kann und ab und zu die englischen Sender Sky Channel oder Super Channel einschaltet, der dürfte mit dieser ungewöhnlichen, dem Ringen ähnlichen Sportart vertraut sein. Wenn »Killer Kobra« seinem am Boden liegenden Gegner »Holzfäller Toni« eine Riesenschlange vor die Nase hält, tobt das jedesmal ausverkaufte Stadion wie ein Vulkan, obwohl alle Besucher wissen, daß nur perfekte Show und kein sportlicher Wettkampf geboten wird.

Die Show steht auch bei The Main Event im Mittelpunkt. Neben den üblichen Würfen und Schlägen stehen verschiedene Spezial-Techniken zur Wahl. Besonders witzig (und schmerzlich für den Gegner) ist der Sprung von den Seilen auf den Spielpartner. Die knackenden Knochen sind überall im Stadion zu hören. Wem's im Ring zu bunt wird, der kann sich auch auf die Zuschauer-Tribünen flüchten. Die Ruhepause währt allerdings nur kurz, denn der Gegner folgt dem Ausreißer auf Schritt und Tritt.

Sollte es Ihnen zu zweit im Ring zu öde sein, können Sie zusammen mit einem Partner auch im Team gegen zwei Computer-Gegner antreten. Zuvor sollte man sich allerdings mit der Steuerung der Catcher vertraut machen. Ein Joystick und drei Feuerknöpfe lassen viele Kombinationen zu... (mg)



Mit einem Krankenhaus-Aufenthalt muß man beim Bildschirm-Catchen zum Glück nicht rechnen — die Show steht im Mittelpunkt



Catchen ist eine der wenigen Sportarten, die ich nicht besonders mag. Ein packendes Fußball-Match spricht mich eher an als diese Mischung aus Sport und Show. Deshalb kann mich Konamis Computer-Catchen nicht sonderlich begeistern. Die für Automaten-Verhältnisse schlichte Grafik und etwas staksige Animation der Catcher steigert den Spielspaß auch nicht. Fairerweise muß man sagen, daß Catch-Fans mit The Main Event durchaus zufrieden sein können. Es gibt etliche verschiedene Schlagtechniken und ein paar Spezial-Würfe, die sehr spektakulär sind (schon mal den Klappstuhl-Trick ausprobiert?). Das Glanzstück ist allerdings der Team-Modus.



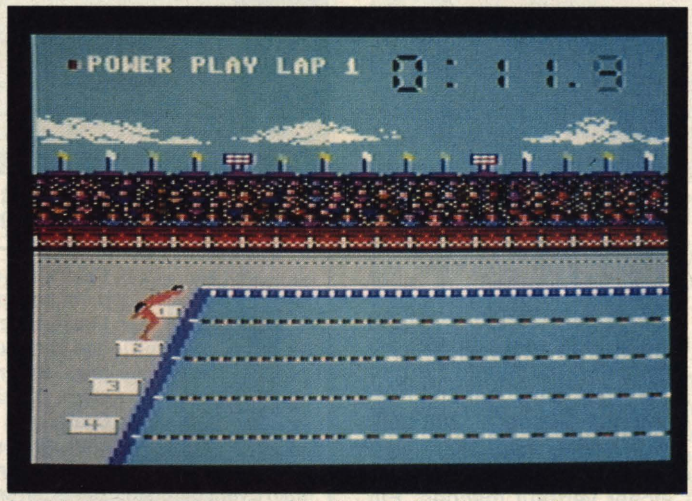
Gold, Silver, Bronze

Ein pralles Sportspiel-Paket zur Olympiade: Die Sammlung »Gold, Silver, Bronze« vereint drei Epyx-Klassiker mit insgesamt 23 Disziplinen.

In unserer »Classic«-Reihe stellen wir Euch jeden Monat ein älteres Spiel vor, das einfach in jede gute Software-Sammlung gehört. Diesmal steht sogar ein empfehlenswerter Dreier an: »Summer Games«, »Summer Games II« und »Winter Games« sind drei erstklassige Sportspiele von Epyx, die jetzt wiederveröffentlicht werden. Für relativ wenig Geld bekommt man viel geboten, denn unter dem Namen »Gold, Silver, Bronze« werden die Programme zum Preis von einem Spiel angeboten. Je nach Datenträger zahlt man etwa zwischen 35 und 45 Mark. Dieses Top-Angebot zur Olympiade in Seoul gibt es für C 64, CPC und Spectrum. Die Besitzer von Spectrum und CPC dürfen sich besonders freuen, denn Summer Games I und II erschienen vorher nie für diese Computer.

Bei allen Sportarten können bis zu acht Spieler mitmachen, die jeweils für ein bestimmtes Land starten. Die Disziplinen werden einzeln geladen, wodurch die Kassetten-Versionen zu einer kleinen Geduldsprobe werden. Wer mit Diskette spielt, hat noch einen Vorteil: Bei jeder Disziplin wird die beste Leistung mit dem Namen des Spielers, der sie erreichte, in einer Weltrekord-Liste gespeichert.

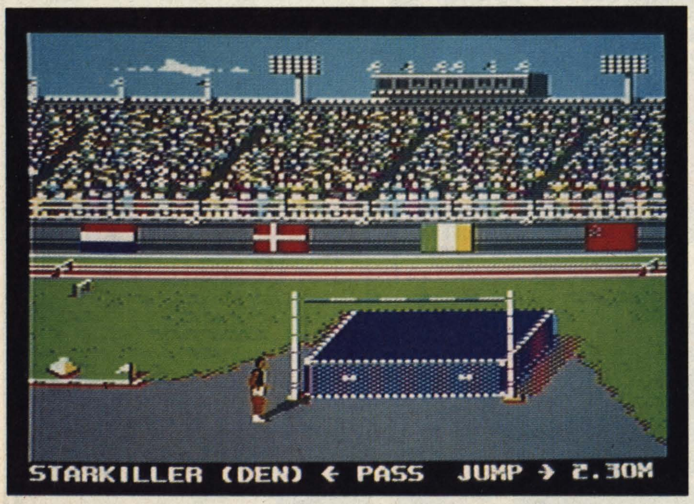
Bei Summer Games prüft man sein Geschick beim Stabhochsprung (Timing kritisch), Turmspringen (feucht-fröhlich), 100-Meter-Sprint (wüstes Joystick-Rütteln), 4 x 400-Meter-Staffel (Kräfte einteilen), Gymnastik (Technik und Timing) und Tontaubenschießen (gute Reaktionen gefragt). Dazu kommen zwei Schwimm-Wettbewerbe, bei denen man jeweils den Joystick gleichmäßig schwenken muß.



Start frei zu einem Schwimm-Wettbewerb bei »Summer-Games« (C 64)



Trickski-Kunststückchen mit »Winter Games« (C 64)



Bei »Summer Games II« macht man große Sprünge (C 64)

Bei Summer Games II kommt es noch mehr auf technische Feinheiten an. Bei Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten und Radfahren müssen Sie geschicktes Timing beweisen. Das gilt auch für Hochsprung, Fechten und Kajak, doch diese Disziplinen verlangen noch mehr Feingefühl und Übung.

Bei Winter Games stehen sieben eis- und schneehaltige Disziplinen an. Der technisch anspruchsvolle Eiskunstlauf ist gleich zweimal vertreten. Dazu gesellen sich Trickski (witzig und originell), Biathlon (super simuliert), Skispringen (runter kommt man immer), Eisschnellauf (dem Rudern von Summer Games II sehr ähnlich) und eine rasante Fahrt auf der Bob-Bahn.

Die drei Programme, die bei »Gold, Silver, Bronze« zusammengepackt wurden, gehören zu den ganz wenigen Evergreens der Computerspiel-Geschichte. Wer sich nur ein bißchen für Sportspiele interessiert und die drei Titel noch nicht hat, sollte hier unbedingt zugreifen. Vor allem im Wettkampf mit anderen Mitspielern kommt Freude auf. Am spannendsten sind dann die Disziplinen, bei denen zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Viele Softwarefirmen versuchten im Lauf der Zeit, an den Erfolg von Summer Games I & II und Winter Games anzuknöpfen, indem sie ähnlich konzipierte Spiele veröffentlichten. Nie ist es jemandem gelungen, die grafische und spielerische Klasse dieser Evergreens zu erreichen.

Auf und davon

Selbst Epyx tut sich schwer, neue Sportspiele in der Qualität der alten Bestseller zu veröffentlichen. »The Games: Winter Edition« (Jahrgang 1988) ist meiner Meinung nach eine Klasse schlechter als das fast drei Jahre alte »Winter Games«. Dafür gibt es einen guten Grund: viele der Programmierer, die die frühen Games-Titel schrieben, haben die Firma mittlerweile verlassen. Michael Kosaka wechselte zum Beispiel 1987 zu Electronic Arts, wo er die Grafiken zu »Skate or die« zeichnete. Dieses Skateboard-Sportspiel wurde prompt ein Riesen-Hit.

Mit »The Games: Summer Edition« will Epyx wieder an die alten Glanzzeiten anknüpfen. Disziplinen wie Barren-Turnen und Hürdenlauf erwarten Euch hier. Diese Simulation der olympischen Sommerspiele soll in wenigen Wochen für C 64 und MS-DOS-PCs auf den Markt kommen. In einer der nächsten Power Play-Ausgaben werden wir das Programm testen. (hl)

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!



Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training...
Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

PP 10/88

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

POWER PLAY VORSCHAU

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint zusammen mit Happy-Computer am 10. Oktober



Pinguine im Weltraum...

...sind kein alltäglicher Anblick. Das neue Sega-Videospiel »Penguin Land« beweist, daß eine Expedition tapferer Pinguine tatsächlich von Planet zu Planet unterwegs ist. Neben diesem Denk-/Geschicklichkeits-Spiel stellen wir Euch weitere Modul-Neuheiten für die Videospiel-Systeme von Nintendo und Sega vor. Außerdem gibt's neue Videospiel-Tips. ▲

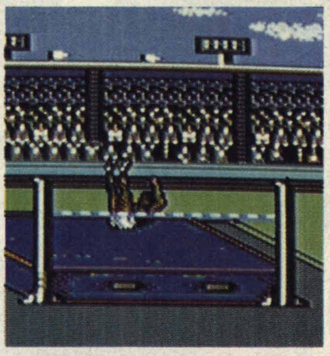
Programmierer...

... sind auch nur Menschen. Das ist eine der Erkenntnisse, die wir während unseres Besuchs bei Rainbow Arts machten. Bei einer ausführlichen Diskussion mit Mitarbeitern des deutschen Softwarehauses wurde kaum ein Thema ausgelassen. ▼



Mit viel Power...

...testen wir uns durch die brandneuen Computerspiele. Für die nächste Ausgabe erwarten wir eine ganze Reihe von leckeren Neuheiten. Als Appetit-Anreger seht ihr schon mal ein Bild von »Daley Thompson's Olympic Challenge«. Welche neuen Spiele es für Euren Computer gibt und was sie taugen, verrät Euch die nächste Ausgabe. ▶



Und außerdem...

- Die Personal Computer Show gilt als wichtigste Messe der Welt für Computerspiele. Hier werden die Programme vorgestellt, die im nächsten halben Jahr die Szene bestimmen werden.
- Power-Tips:
- Bard's Tale III-Serie
- Starkiller
- High Score-Ecke
- und vieles mehr...

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289),

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: Ocean

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«: Hans-Günther Beer

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

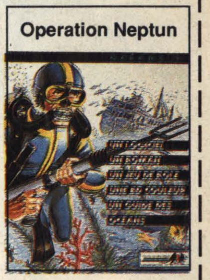


OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION!

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Byke, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser-Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind. DAZU gibt es noch ein Taschenbuch mit einem Roman von Bob Morane, einem illustrierten Führer, einem 128-seitigen, farbigen Comic-Buch und einer Geschichte, in der Sie der Held sind, und die Sie um so mehr mit dem Geschehen vertraut macht.

Für weitere Auskünfte schneiden Sie diesen Kupon aus und schicken Sie ihn noch heute an folgende Adresse:
BOMICO Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Straße 1
6 Frankfurt/Main 90



Name: __________

Adresse: __________

Rechner: __________

INFOGRAMES

Distributor: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel. 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk.

NEUHEITEN FEUERWERK BEI KINGSOFT



CYBERNAUTS

Alarm im Jahre 2080! Roboter von fremden Galaxien haben unsere Großstädte besetzt. In spannenden Duellen müssen Sie die Cybernauts wieder vertreiben.

Für Amiga Diskette nur

39.– [95]



Hier ist der Nachfolger des großen Arcade-Adventures EMERALD MINE, das schon viele tausend Amiga-Besitzer weltweit begeistert hat und eines der beliebtesten und meistverkauften Amiga-Spiele aller Zeiten ist. Auch hier gibt es wieder die Option für 2 Spieler im Teamwork , die das Spiel so populär gemacht hat. Viele neue aufregende Level und ein bedienungsfreundlicher Editor wurden hinzugefügt, mit dem Sie spielend leicht eigene Level erstellen können. *"...bin ich von Emerald Mine II begeistert. Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld." (PowerPlay 6/88)* **Für C-16 (64 K), PLUS/4, C-64/128**

Kassette	Diskette	Amiga Diskette
19.– [95]	**24.–** [95]	**39.–** [95]



EXCALIBUR

Ein Weltraumspiel für Profis und solche, die es werden wollen. Natürlich mit Klasse-Grafik, Digisound und vielen Extrawaffen.

Für Amiga Diskette nur

39.– [95]



JUMP MACHINE

Für alle Freunde von Spring- und Sammelspielen wird mit Jump Machine ein Programm angeboten, bei dem man eigene Bilder denkbar bequem erstellen kann: mit DPaint!

Für Amiga Diskette nur

39.– [95]



BATTLE PROBE

Die Erde wurde verseucht, von der Menschheit verlassen und von Aliens besetzt. Mit Ihrem Kampfschiff sollen Sie untersuchen, wo eine Rückkehr zur Erde möglich ist.

Für ATARI ST **Diskette nur**

49.– [95]



BALL-BLASTA

61 Level mit reinem Vergnügen machen Ball-Blasta zu einem der Spiele, von denen man so schnell nicht loskommt.

Für C-64/128

Kassette nur	Diskette nur
14.– [95]	**19.–** [95]



CHOPPER COMMANDER

Als Kommander einer Hubschrauber-Formation leiten Sie eine äußerst gefährliche Mission, um 3 Kontinente zu verteidigen.

C-64/128

Kassette nur	Diskette nur
14.– [95]	**19.–** [95]



DRACONUS

Ein außergewöhnliches Arcade-Adventure mit fantastischer gothischer Athmosphäre und grausigen Monstern. Ein oder 2 Spieler (simultan) steuern die Figuren Draconewt und Frognum. (ZZAP: 92%!)

Für C-64/128

Kassette nur	Diskette nur
14.– [95]	**19.–** [95]



PSI-DROID

An Bord eines außerirdischen Raumschiffs mit dem Kollisionskurs Erde, ist es die Aufgabe von PSI-Droid, die versteuten Teile einer Bombe zu finden und das Schiff rechtzeitig zu sprengen.

Für C-64/128

Kassette nur	Diskette nur
14.– [95]	**19.–** [95]



SABOTAGE

Als hochangesehener Söldner sollen Sie Ihren Planeten vor einer Flotte plündernder Aliens schützen. Ein schnelles und furioses Actionspiel in bester Tradition.

Für C-64/128 und Schneider CPC (nur Kassette)

Kassette nur	Diskette nur
14.– [95]	**19.–** [95]



ZYBEX

Kämpfen Sie sich alleine oder mit einem Freund (simultan!) durch die Planeten des Sonnensystems Czokan bis zu Ihrem Ziel - Zybex. Ein Arcade-Hammer, der viele "Voll-Preis-Titel" alt aussehen läßt. (ZZAP: 93%!)

Für C-64/128 + ATARI 800 XL/XE (nur Kassette)

Kassette nur	Diskette nur
14.– [95]	**19.–** [95]

WANTED

KINGSOFT sucht

PRO GRAMMIERER

für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an!

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und Digisound-Effekten.

Grüner Weg 29 · D-5100 AACHEN
Tel. 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54

SE DESIGN AACHEN